邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

零售价10元

2010年网游次世代十大期待！

2月20日 vol.132
双周刊

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略



专题企划

星际 魔兽 暗黑
暴雪三大游戏小说汇编

强打攻略特区

展开魔幻冒险之旅
圣战群英传3：复兴

魔兽世界Discovery频道

3.3大攻略之冰冠城堡：瘟疫工坊
魔兽节日活动大汇总之新年节庆
WLK飞行坐骑大盘点

封面

小说攻略
轩辕剑外传 云之遥
在云之彼端轻呼你的名字

电攻榜

国内十大人气
SNS网站排行榜

我的公会生活

珈蓝神殿的矛盾与冲突

新年放号

创誓记online 封测号火热发放中

新年送大礼
小编大拜年咯！！
宅男宅女们出门在外的随身储物包

仙剑奇侠传
经典收藏版

随刊附赠
电攻便当袋

PC Game Guide 2010 02
ISSN 1008-2352
04
9 771008 235008
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

春节特别版



电脑游戏攻略杂志社
众小编给您拜年了

苍蓝

祝各位读者在新年里虎虎生威，游戏越玩越开心。

贪睡猫

新年的天气很冷，睡猫的冷笑话很冷，但是电攻始终会为大家带来去除寒意的最佳游戏，新年快乐！

朱朱

我希望2010年经济会很好，这样我们的读者就有很多钱来买很多我们的杂志，买了我们的杂志大熊就会很高兴的给每个编辑发奖金，作为编辑一员的我就能有很多钱去买好吃的，吃了很多好吃的就能做出更好的杂志……



Sky

为什么每次只有逢年过节才懂得给别人祝福，新的一年里地球人、潘多拉星人、那美克星人都给我快快乐乐、平平安安。

大肥羊

恭祝所有的电攻读者在虎年里虎虎生威，虎头虎尾！

装甲兔

祝愿大家新年快乐万事如意，在新的一年里学业进步、事业有成、爱情顺利、身体健康、恭喜发财！好像太俗了……

Samtown

电攻纯爷们，游戏真杂志，读者铁兄弟，厂商好伴侣，单机当饭吃，online做床睡，小编最可爱，虎年更牛逼！



小P羊

别了，己丑年……（嘿嘿，刚才是冷笑话）虎年，祝大家心想事成，万事如意！

守财奴月月

同学们，春节快乐！有多余的红包，不介意分我点吧。

健康游戏忠告

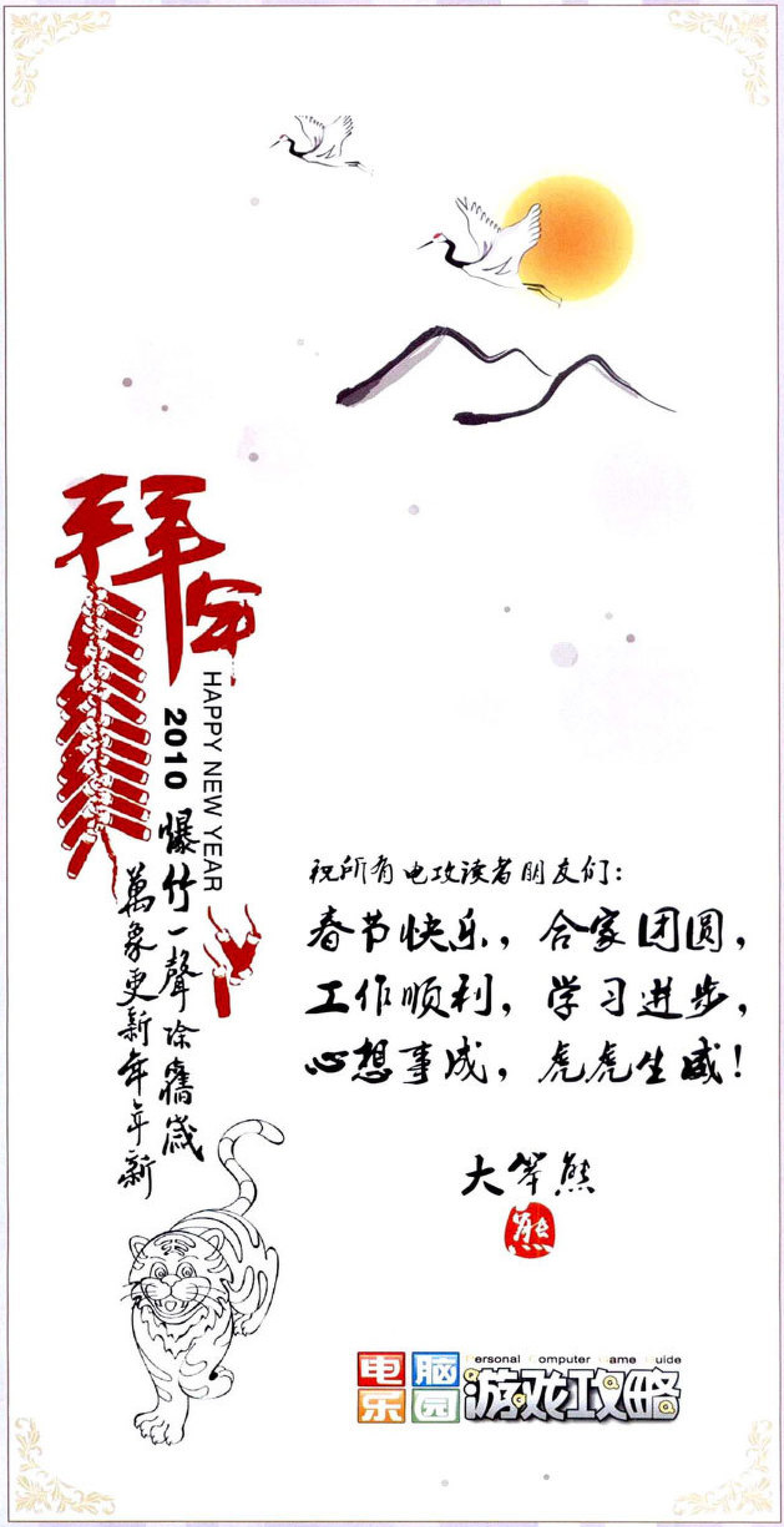
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　沈玉莹
　　　　　何耀文　孟鑫　胡嵘泉
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　裴佳晨　印珺　欧阳瑛
　　　　　施凯莲
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64855468
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
008 告诉你什么才是真正的虚拟社会
国内十大人气SNS网站排行榜

PCGG 东瀛宅急便
011 东瀛宅急便

PCGG 新作快报
012 质量效应2
014 战锤40K 战争黎明2 混沌崛起
016 变形金刚赛博坦之战
017 骑马与砍杀：战团
018 战地：叛逆连队2
019 最高指挥官2

PCGG 网游大搜索
020 街头篮球2：让假期成为真正的假期
021 G.O.光之冒险：带着枕头去冒险
022 悠长假期，有你相伴
开心果：带客户端的摘菜社区
盖娅战记：真的很像复制品
圣域传说OL：骑士就该骑着马战斗
网球宝贝：带马赛克的休闲网球
巨刃OL：如果画面精细点会更有意思
炼狱Online：你不玩炼狱，谁下炼狱？
027 Astonishia Online 从PC到PC Online
当West遇到East WE Online
半似DOTA半似RPG Soul Master

PCGG 新游大作
030 2010年，网游次世代十大期待

PCGG 极速体验
038 游戏阿凡达——比以往都有进步
040 黑暗虚空
——和游戏一起进入那无尽的虚空

PCGG 强打攻略特区
042 轩辕剑外传：云之遥
052 《圣战群英传3：复兴》攻略

PCGG 魔兽世界Discovery
060 3.3大攻略之冰冠城堡：瘟疫工坊
魔兽节日活动大汇总之春节：新年节庆
展翼高飞：WLK飞行坐骑大盘点
魔兽新闻
魔兽山海经
西门庆大官人在台服的幸福生活
卡牌英雄传
如果宅

搜狐月历

2010电攻新作上市表



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 战网天下

080 隐藏在黑夜沼泽中的巨人杀手
——鱼人夜行者攻略

082 使命召唤：现代战争2
联机对战地图详解之SD模式
ESTATE庄园地图

085 电竞新闻

PCGG 专题企划

086 星际 魔兽 暗黑
暴雪三大游戏小说汇编
游戏酝酿文化，文化塑造游戏

PCGG 评测基地

096 空战世纪 来一场法式的浪漫主义飞行
勇士OL 做一名横版写实的欧风勇士
魔物猎人Online 迟来的动作网游超神作
飞天风云 中西文化交融之物

PCGG 电攻宝盒

100 电攻宝盒

PCGG 动漫生活铺

108 美少女的伪物语——动漫中的伪娘

PCGG 游边戏外

110 臭虫、漏洞与可乘之机
——趣谈游戏投机乐趣

PCGG 后勤组

112 后勤组

PCGG 我的公会生活

114 白熊专访录：珈蓝神殿的矛盾与冲突

PCGG 专区天地

118 网龙专区
策略竞技英雄秀场，PK没商量

120 搜狐专区
大过年，摘菜扮靓过家家
剑影侠情：最武侠的网游春节资料片

124 完美专区
完美前传：邂逅人鱼之恋
赤壁：手把手教你打造极品战魂

128 悠游专区
风色幻想OL：守护甜蜜的契约

130 巨人专区
开源节流共双赢

132 腾讯专区
AK-47王者传奇之枪
轩辕传奇 职业解析

PCGG E网情深

136 青春给了天堂

PCGG 藏宝阁

138 藏宝阁

PCGG 玩家交流

140 玩家交流

PCGG 四格漫画

144 四格漫画

一亩三分地 中国最

Chinese Finest

最“好”的新闻那里看？ 潘多拉星?or地球? 拜托，信息太多眼都花了。

勇者斗恶龙酒吧开张





官方勇者斗恶龙主题酒吧名为露达酒吧，无论是服务员服装、墙面装饰还是餐具等，都力图重现《勇者斗恶龙》中的幻想世界，里面所有的菜式都是以游戏中道具或回复品命名的，同时也提供了诸多玩家交流的空间。



在世界第一高楼擦玻璃

据悉，迪拜塔高828米，直耸入云，其上有12万平方米的玻璃需要保持一尘不染，这个价值10亿英镑的迪拜塔给维护队伍提出了一个天大的难题。



迪拜不是债务危机吗？哪还有钱



sky：不知道大家还记得徒手攀爬上海金茂的法国蜘蛛侠吗？已经快40岁的他还有没有力气挑战这座高塔。

法国蜘蛛侠：中国不是说男人40一朵花嘛，不是我不想爬，主要是现在各国机场都把我列为黑名单，正在策划偷渡的事呢。

又见强人 DIY高手精心炮制GAMEBOY蒸汽机

蒸汽朋克风格现在受到了许多MOD制作高手的青睐（比如XBOX360、PS3），这种复古设计让DIY出来的产品看起来很有金属质感，近日国外网站报道一位名为Thretris的DIY高手就将自己的Gameboy进行了改造，在这台游戏机的外壳上增加了许多机械部件。





任天堂日本欧洲注册神秘商标

早些时候任天堂曾经在日本注册了一个商标“Last Story”，目前还不清楚这是一款Wii或者DS游戏，或者仅仅是一个概念。

地球上拥有口袋妖怪最多的人

21岁的英国孩子莉萨·康特尼，是现在全世界拥有各类《口袋妖怪》布绒玩具数量最多的个人收藏者，吉尼斯世界纪录委员会前不久正式将她的这一成绩收入了吉尼斯世界纪录大全中。



一片妖怪的海洋



吉尼斯颁布证书

sky：这算什么，我还是地球上拥有口袋妖怪最少的人呢，我炫耀过吗？

吉卜力女子乐团武汉表演

2010年1月30日，由世界顶级日本动漫导演宫崎骏与配乐大师久石让先生合作的日本吉卜力女子乐团，将首次到汉，在湖北剧院巡演。



女子12乐坊的先辈们

联想U的寒假

即将到来的寒冷假期，为了让孩子好好玩玩游戏，“联想U”体感游戏手柄，和一张《VR网球2009》游戏光碟。凭借PC平台的亲民特质，前景是可以预期的，同时必将大大降低体感游戏的娱乐成本。



电脑和wii的结合体

《蜡笔小新》新作将赠送20周年纪念漫画

NBGI预定在2010年3月18日在NDS上最新推出《蜡笔小新》系列游戏的最新作《蜡笔小新：春日部忍者队》，这次游戏将确认赠送《蜡笔小新》系列漫画连载20周年纪念的特殊漫画作品《蜡笔小新 超Special漫画 春日部忍者队大活跃篇》。





sky：又开始赚死人钱了，有些人死了一样还能赚钱。

"山寨"的游戏新闻来源

Game News Source

太官方太专业了，不适合消遣娱乐。《一亩三分地》，咱玩家自己的山寨乐园！

暴雪举杯庆贺 预示BETA测试将近

这一幕已出现在IGN的Jace Hall秀节目预告片中，这个一秒不到的镜头将所有人的兴趣都调动了起来，幕布上那行字写的是"WELCOME TO STARCRAFT II BETA(欢迎来到星际争霸IIBETA测试)"。


一张疑似庆祝的图片

夜猫：那戴绿帽子的，我认识，整天打扮的像个东方不败似的，他就是搞星际的成员。

《植物大战僵尸》面临460万美元赔款

PopCap通过不正当的商业竞争破坏MumboJumbo和其主要零售商之间的关系。视频游戏开发商MumboJumbo赢得了对《植物大战僵尸》开发公司PopCap games的官司，PopCap因为采取欺诈等不正当手法破坏MumboJumbo和主要零售商之间的关系被判向MumboJumbo赔偿460万美元。


我们一帮穷人哪赔得起啊

全国首家青少年动漫科普馆落成



上海乃至全国第一家动漫科普主题馆——上海青少年动漫科普馆即将于2月6日在宝山区汶水路正式对外开放，成为宝山区在地铁7号线通达后，送给孩子们和动漫迷的寒假厚礼，也是动漫产业链在局部空间里的微观缩影。

苹果2010年新品发布


6月全球上市

本次发布会苹果推出7英寸或10英寸触摸屏平板电脑、iPhone 4.0固件、另外还可能推出一系列新款产品，包括升级版MacBook Pro笔记本，新版iLife软件套装等。

苍蓝：数码界又要开始红火

山寨业又要开始热闹了。

实体版 超级马里奥赛车游戏

日本玩具制造商TaKara Tomy近日放出了一套全新的超级马里奥赛车版超迷你遥控车，本套组合包括一套《马里奥赛车Wii》的系列迷你车、赛道和一套你可以在比赛中使用的道具系统。



路程较短让人失望

世界首款7.1声道头戴式游戏耳机

Razer雷蛇，世界领先的顶级游戏及休闲外设产品生产商，隆重发布旗舰级Razer Megalodon巨齿鲨7.1声道头戴式游戏耳机。您已经可以在全球范围的Razer销售商处购买到此款产品。

"Razer Megalodon?巨齿鲨游戏耳麦的诞生就是为了将游戏级音频提升到一个全新的高度。"Razer总裁Robert "Razerguy" Krakoff 说。"Razer Megalodon?巨齿鲨的声音引擎不仅让您沉浸在前所未有的7.1声道环绕声效果中，而且还为玩家带来360度声音定位的战术优势"



越南妞Elly献艺《蜀门Online》感恩发布会

2010年1月25日，上海绿岸网络科技有限公司在上海外滩茂悦大酒店召开2010年感恩发布会，并邀请了《蜀门Online》代言人——亚洲网络红人越南妞Elly(中文名：小逸)作为嘉宾，为大家献唱了中文版的《月亮代表我的心》以及越南版的《画心》。

文化部：网游分级未列入计划，不完全适合国情

就日前有媒体报道“文化部委托有关科研机构制定了网络游戏分级标准并已上报”一事，昨天，文化部文化市场司负责人表示，所谓网络游戏分级标准仅是个别科研机构、行业组织的学术研究，目前未列入文化部网络游戏管理工作计划。在研究中，部分专家学者认为，网络游戏分级是国外网络游戏管理的一种模式，并不完全适合我国国情。



网游分级，不是插个草标就可以做到的


不管分不分级，这种东西就不应该出现！

此前向文化部提交的分级标准提案建议将中国网游划分成三个等级：全年龄段、12~18岁、18岁以上。标准还提出使用“5×20纬度网游分级测评表”，通过5个指标对20个游戏模块进行综合评价，将来会对每一款游戏都会分别打上“鼓励”、“禁止”和“限制”的建议标签。

肥龙：网游分级可以，问题是怎么执行呢？去年还搞上网实名制呢，当时大家都以为终于有人肯出来管事了，结果还不是不了了之。既然上网无法实名，那么你怎么来执行游戏年龄限制？12岁的娃娃拿他爷爷的身份证来注册游戏你能拿他怎么样？当然还有许多更高级的方法我都不好意思说。到头来只能让人以一句“不适合我国国情”来解释了。

或许，解决我国目前的户口制度问题是改善注册混乱的根本。身份证、居住证、暂住证、户口本……作为一个中国土著，我都不知道自己是哪类居民，怎么能奢求我在游戏注册上定义自己呢？

在文化娱乐领域，电影向来是走在游戏的前面，目前我国的电影市场都无法进行分级制度，一帮闲着没事的人倒开始鼓捣起网游分级来了（这部分人还挺多）——问题是你分出来了也没有用啊？这点常识都不懂么？这不是浪费国家资源么？


某些人就喜欢做这种事

月月：其实网游分级这种事，究竟限制的是玩家，还是游戏厂商，还不得而知。若真的对每一款游戏都打上“建议标签”，那么各档次之间的区分和限制，必定会引发厂商和媒体的争议。当然，善良可爱的月月不会相信神通广大的游戏商们能将“禁止”扭转成“鼓励”，但从“禁止”跳上“限制”也就一步而已，相信某些人努力下，还是可以达到的。

《西游记》1亿Q币全球派发

《西游记》贺岁内测倾情献礼，“一亿Q币”今日（1月28日）上午10点开始全球派发！只要之前报名参与活动并且符合领取条件的玩家，登录活动页面就可领取20个Q币贺岁礼包。近期，《西游记》运营团队还将启动第二期送Q币活动，向玩家拜年。

肥龙：上期我们刚热烈讨论了九城发两亿Q币的新闻，这期立刻又有一家公司出来卖Q币了。马化腾估计要捂着小嘴在家偷乐死了，赶明儿Q币都能当人民币使用了，以后菜市场买菜：“大妈，给我20Q币的大白菜”。

游戏公司派金币，这当然不是说老板们真的良心发现（要真这么有心的话就去支援灾区了），这一亿Q币的数目先不知道真假，关键是拿到Q币的话你得符合领取条件——活动解释权自然也是归他们公司所有的。

国家虽然有明文规定禁止“虚拟货币”，但是这阻挡不了广大玩家以币代币的热忱。我是很反对这种行为的，这不编辑部同事毛俊就要求用2杯奶茶来偿还欠我的7000魔兽金币，被我严词拒绝了。你说我一个知书达理的读书人，怎么会做这种扰乱国家经济秩序的事情呢？你要给我一百块钱的话这帐倒也算了……



《西游记》1亿Q币全球派发

月月：这年头Q币比美元还坚挺，真是令人咋舌啊。月月心中有个疑问，此种虚拟货币是否有通货膨胀之说。若真的有，请各位手中囤有大量Q币的同学，赶快把它们都抛了换成实际的票子吧。照此趋势，过不了多久，Q币就要贬值啦。

同学甲：“大妈，给我20Q币的大白菜”。

菜场大妈：“拿好了半斤。”

同学甲：“昨天还不是一斤吗？”

菜场大妈：“那是老早的价了，爱买不买，明儿可就一块白菜帮子啦。”

《中华人民共和国人民币管理条例》第29条，“任何单位和个人不得印制、发售代币票券，以代替人民币在市场上流通。”

国产网游出口收入超1亿美元年增五成

大连召开的中国游戏产业年会上，“出海”成为了最热的关键词，年会上公布的《2009年中国游戏产业报告》显示，去年我国网游出口规模继续稳中有升，共有29家公司自主研发的64款网络游戏进入海外市场，实现收入1.09亿美元，较上年增长了53.9%。

新闻出版总署提供的数据显示，去年国内网游市场实际销售收入同比增长39.4%，而2008年这一数字则为76.6%。“国内市场竞争激烈，增长已经放缓，而海外市场将提供下一处开阔增长空间。”空中网总裁兼大承网络CEO杨震说。

去年12月美国网络游戏用户同比激增27%，美国市场就像七八年前的中国市场，还处于用户培养阶段，有着巨大的增长潜力，而且美国用户的游戏付费习惯已经养成，其成熟的支付渠道也较七八年前的中国更为完善。

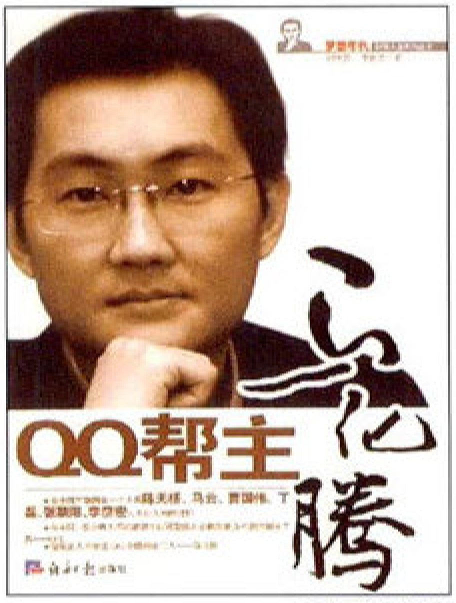
肥龙：经济危机爆发的时候，大家都在讨论什么样的娱乐方式是最省钱的。很多人都表示窝在家里玩游戏是最经济实惠的娱乐方式。所以在经济危机的大环境下我们的网游出口却屡创佳绩。

月月：朱朱同学问我，为什么现在的手机公司都要做网游。我的回答是，因为赚钱。通过这个超增长数据，相信同学们都了然于胸了吧。所以说，中国玩家并不是唯一“沉迷”网游的人群，我们只是走在时代的尖端而已。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：sky、肥龙　美:节早

2009年IT业10大争议人物之首：马化腾



QQ帮主马化腾

2009年12月12日，央视曝光了腾讯QQ用户通过QQ邮箱、QQ群和QQ空间传播淫秽色情图片、视频等内容。在名为"蓝色经典"的QQ群中，河南一位孙某，就通过该QQ群和邮箱涉黄。孙某交代，"蓝色经典"是一个QQ影视群，用户开始只能加入新手群，通过升级之后才能加入总群，里面有很多黄色内容。用户加入总群后，什么资料都能发。据悉，该QQ群有40位用户上传涉黄图片和视频。

而据中国之声《新闻纵横》报道，12月10日，27岁的樊晓磊，因在其QQ空间内设置了41个淫秽视频链接，添加了大量淫秽图片、小说和游戏，供网友下载观看，被检察机关以涉嫌传播淫秽物品罪提起公诉，判处拘役5个月。检察机关统计，案发前访问量多达17000余次。

QQ上黄色图片和信息越来越多，有激情视频，有干脆叫一夜情的……应有尽有。可以毫不夸张地说，几乎每一个QQ用户都收到过售黄、贩黄者的信息。2009年7月，公安机关调查发现，QQ空间存在大量淫秽色情信息，俨然成了国内大型网站中淫秽信息的最大窝点。




肥龙：真是树大了招风啊，马化腾和他的腾讯现在成了很多舆论的焦点，"打造网络社交平台还是构建淫秽色情门户"？其实这事我觉得老马是冤枉的，就像久游网某朋友面对央视点名劲舞团时所说的：偷情的还怪酒店啊？

我觉得利用QQ传播淫秽图片不能算是腾讯的错，心中有黄的人，就算不让他用QQ，他也会用手机短信传；封了手机号码，他也会用盗版光盘传；收了盗版光盘，他会走到大街上自己传……腾讯作为目前国内最流行的网络交流载体，在提供很多便捷的时候自然也会有些负面的作用。怎样从源头解决问题，而不是逮谁算谁，这才是解决问题的正道。

我们生活在一个娱乐突破的新时代，越来越多的传统娱乐方式被改变，很多顽固的人视之为洪水猛兽。要真像那些哭喊着网络害人的专家所说的那样解决问题，大家就拔了网线，关了电脑，砸了电视，封了影院，所有人天亮扛着锄头种地去，天黑回家哄老婆玩孩子，这难道就是健康的生活方式？


月月："大家就拔了网线，关了电脑，砸了电视，封了影院，所有人天亮扛着锄头种地去，天黑回家哄老婆玩孩子，这难道就是健康的生活方式？"肥龙，我不得不说你，生活在于实践，你怎么能用反讽的语气来否定还未经考证过的事呢？为了验证健康生活与新时代娱乐之间的反比关系，建议那些当代活雷锋，满口之乎者也的专家们，首先拔网、关电脑、砸电视……等他们活过千年，成仙成佛之后，盼其能为还在凡尘中的我们点化几句，再不济，几抹满溢佛光的微笑也成啊。当然啦，若是不幸未能修成正果，也别不好意思，记得给我们写信，谈谈养生之道。虽然这传播速度和影响力远不如你们现在在电视台、广播中、网络上随口说两句，但胜在少而珍贵。要是实在憋不住了，想出来透透气，千万别为了面子硬撑，你得相信社会人都是具有包容性的。届时，我们会建立一个迎接你们的QQ群，每人每日刷一朵插在肥沃土地里的鲜花表达兴奋的心情。最后说一句，为了广大望眼欲穿等着你们消息的人们，切记切记，在信上插上三根带血的鸡毛。

附录：2009年网游热点舆情排行榜

说明：表中总分依据传统媒体报道评论数、网络媒体转载数、论坛主帖数、博客文章数作加权处理后统计所得，其中各项权重均为25%。

表1：2009年网络游戏行业舆情热点统计

排行	事件	传统媒体	网络媒体	论坛	博客	评分
1	魔兽改嫁风波	398	8340	39594	16694	99.33
	所谓"成也魔兽，败也魔兽"					
2	网游管理部门职责分歧	356	6350	52891	13795	98.29
	强力围观					
3	网游大佬丁磊忙养猪	293	4260	18097	9645	92.99
	挪揄，哥养的不是猪，是寂寞					
4	金山盛大联合运营	131	2830	16998	5734	87.29
	曾经的对手成为了合作伙伴，"没有永远的朋友，也没有永远的敌人，只有永远的利益"					
5	完美时空（非常完美）	134	1930	13094	2406	83.24
	完美时空打破了娱乐界限，开创了网络游戏乃至娱乐行业的新营销模式					
6	盛大游戏分拆上市	101	2480	11984	2763	82.91
	专注，需要勇气；发展，需要智慧；盛大，造就传奇					
7	九城大规模裁员网易夺人	58	2980	13098	2997	81.55
	树倒猢狲散，都去花果山					
8	湖南卫视联姻盛大	35	1300	6786	2659	75.37
	娱乐"教母"龙丹妮和陈天桥联手，再一次颠覆了国民的认知					
9	网游虚拟货币新规出台	43	1500	1395	5781	74.97
	不得不承认，一种只有价值没有实际使用价值的物品出现了					
10	方正起诉暴雪字体侵权	19	665	2254	685	65.05
	树大招风，连使用字体都能被告侵权					

表2：2009年十大网络游戏衍生文化舆情统计

排名	事件	相关游戏	传统媒体	网络媒体	论坛	博客	评分
1	网页游戏无上之作：偷菜	开心网	6252	27700	550928	1179597	100.00
2	贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭	魔兽世界	2587	11600	476988	376573	93.04
3	游戏专用字：烎	穿越火线	231	1600	180655	178697	78.13
4	哥X的不是X，而是寂寞	不详	257	2550	241998	42599	77.56
5	《星辰变online》拍电影	星辰变OL	344	6660	231933	6702	77.35
6	宅男杀手瑶瑶	杀online	51	315	204295	264786	70.82
7	周迅《爱恨恢恢》	诛仙2	89	600	17192	26911	65.19
8	完美投资电影《非常完美》	热舞派对	134	1930	13094	2406	64.37
9	魔兽动画极品《我叫MT》系列	魔兽世界	14	320	36896	12100	58.55
10	流传最广的游戏视频：《苍天哥》系列	魔兽世界	17	189	17210	2219	53.31

注释：以上图片来源自人民网



告诉你什么才是真正的虚拟社会 国内十大人气SNS网站排行榜

什么是SNS



人人餐厅是人人网很受欢迎的游戏

SNS，全称Social Networking Services，即社会性网络服务，专旨在帮助人们建立社会性网络的互联网应用服务。严格讲，国内SNS平台并非社会性网络服务，而是Social NetworkSite，即社交网站。以人人网（校内网）、开心网、51.com这三个SNS平台为代表，结合一些相对可靠的数据，不难归纳出主流SNS用户的共性。1967年，哈佛大学的心理学教授米尔格兰姆（Stanley Milgram）创立了六度分割理论（Six Degrees of Separation），简单地说：“你和任何一个陌生人之间所间隔的人不会超过六个，也就是说，最多通过六个人你就能够认识任何一个陌生人。”按照六度分割理论，每个个体的社交圈都不断放大，最后成为一个大型网络。这是社会性网络的早期概念。后来有人根据这种理论，创立了面向社会性网络的互联网服务，通过“熟人的熟人”来进行网络社交拓展，也就是社交网站的雏形。

但“熟人的熟人”，只是社交拓展的一种方式，而并非社交拓展的全部。因此，现在一般所谓的SNS，其含义已经远不止“熟人的熟人”这个层面。比如根据相同话题进行凝聚（如百度贴吧）、根据爱好进行凝聚（如一起网）、根据学习经历进行凝聚（如Facebook）、甚至根据相同的游戏玩家进行凝聚等，都被纳入“SNS”的范畴。

1 人人网



网站地址 www.renren.com
用户群体 学生
平台特色 从校园发展到大众

人人网的前身就是著名的校内网。成立于2005年12月，是中国最早的SNS社区。凭借学生用户超强的群聚力，用户数达到了7000万。2009年7月，校内改名为“人人网”，意在将目标客户定位于包括校园群体以外的大众客户并同时把自己推上了市场占有率最高的宝座。

2 开心网



网站地址 www.kaixin001.com
仿冒地址 www.kaixin.com（违法必究）
用户群体 办公室白领
平台特色 抢车位和偷菜是永远的流行词

市场占有率最高并不代表最出名，开心网才是网民心中有口皆碑的形象。它最初是在白领用户间开始流行，一款“抢车位”的游戏让许多有车和本本族提起了浓厚兴趣。而后，开心网又依靠“开心农场”游戏，吸引了众多白领在同事圈、朋友圈中开展了风靡一时的“偷菜”行动。

现代SNS平台

现在许多WEB2.0网站都属于SNS网站，他们将SNS和传统网站进行了有效结合，开发出了以网络聊天（IM）、交友、视频分享、博客、播客、网络社区、游戏、音乐共享等等多种需求为一体的综合交流平台。另外受此影响一些大公司网站开始了一些SNS应用，一些垂直领域的行业站点也开始了SNS的尝试，并且效果不错，他们已有的用户平台给SNS的快速风靡创造了最好的条件。



据说kaixin.com是提前注册的仿冒开心网

现实社会中，人与人的交流是通过人与人之间的介绍、握手来形成一个朋友圈、联系圈的，每个人不需要直接认识所有人，只需要通过他的朋友，朋友的朋友，就能促成一次握手。而普通的网络交际，则大多数通过某些平台来实现，比如将自己放到一个平台中去，让很多人看到，并且联系你认识你。两者的优缺点明显，社会性交际优点是可靠，彼此关系建立在可靠的人际网络上，缺点是产生握手的时间长、代价较高；平台式的网络交际优点是成本低，但不可靠。

那么在网络中将这套机制拷贝，即在理论上，获得可靠与低成本的双重优点。还有一些优点就是，SNS中，在朋友圈内关系往往真实度很高，非常可靠，互相之间不存在所谓网络的“假面具”，因此，比较容易实现实名制；SNS基于人传人联系网络，一传多，多传多，利用网络这一低廉而快速的平台，网络建立的速度会非常快，这又使得建立人脉网络的成本进一步降低。

由此可看出来，SNS是未来一个有前景的东西，至少在国内是如此。我们中国有全世界最多的人口，这方面的市场缺口是很大的，既然传统媒体都转向网络了，社会交际，又如何能光靠见面吃饭打电话呢？


我们电攻自己的很挫的SNS平台


在SNS平台上红极一时的偷菜

去SNS平台做什么

假如：我拥有一台没有预装SNS平台的电脑，我现在只能用它来从事以下活动：浏览网页、搜索、聊天、电子邮件、社区BBS、网络游戏、购物、盗版共享、特殊的企业应用。我在使用SNS之后，我不仅能将以上这些活动变为一站式体验，还能催生出一下这些全新的网络形式：

1、创建我的网站，而不需要懂得HTML或其他任何需要专业人员的技术。所有来访问我的SNS个人网站的人，都可以排队和我即时交流。

2、创建我的网络电台，让那些我许可或不需要许可的人来听我的电台，共享我喜欢的歌曲、音乐和声音。

3、创建我的网络电视频道，我许可只有我的朋友们才能观看我的网络电视和我自己制作的视频。

4、创建我的商店，我在我的商店里发布我的商品信息，并且可以即时在线地和那些对我的商品感兴趣的顾客面对面讨价还价。

5、创建我的社会网络，我把我认识的或不认识的人组织到我创建的一个SNS私人网络中。我只愿意在私人网络中和他们交往，关键是我有一定的控制权。

6、创建我的工作流，同事们可以和我在SNS网络交流，比如一起画图，一起开会，一起做CAD设计等。

7、是目前最重要的一块，玩SNS游戏。我可以玩那些在SNS上开发的网络游戏，因为这些游戏的运行不需要盛大那样的服务器集群，所以我是直接向游戏厂商付费的。当然就很便宜了。至少省了现在这种模式的游戏的一半以上的费用。

8、看网络电视和视频；而且可以方便得与朋友分享和讨论共同感兴趣的节目。

9、SNS模式的电子邮件，我只允许那些想发邮件的人进入我的社会网络，这样当然就没垃圾邮件了嘛。

10、虚拟咖啡厅，这年头，在SNS上居然有星巴克。那些年轻人拿个摄像头，摆个椅子，就在三维空间里的星巴克店里聊起来了。你需要点的肯定不是一杯25块的咖啡，可能是首25块的歌……悲哀，人类生活在什么空间里啊？

3 QQ空间



网站地址 qzone.qq.com
用户群体 腾讯QQ用户
平台特色 我的生活，我的时尚

腾讯QQ拥有中国最大的用户群体，就是超过5.7亿的注册用户。因此用一句不太谦虚的话来说，在网络中没有腾讯做不好的业务，什么内容好，他们就会去尝试，包括如今在网民中普遍流行的SNS社区网站。与同类SNS网站比较，QQ的纯交友用户比较少，但付费用户比例和用户忠诚度都较高。

4 51.com



网站地址 www.51.com
用户群体 宅男宅女
平台特色 国内最大博客社区

51的谐音就是“我要”的意思，从很久以前51交友、51结婚、51游戏等网站开始，它就从事着SNS平台的业务，只是当时国内还没有这个概念罢了。现在的51.com网站的中文名字叫：我的朋友，我的家！现代SNS的感觉已经很明显了，但是它们没有赶上最好的时光。

5 同学网



网站地址 www.tongxue.com
用户群体 学生
平台特色 微博客

同学网是一个微博客网站，带领你走进微博客世界，只需用最简单的一句话，一张照片，一个视频，把生活快速分享给你的朋友，就可以马上体验到微博客的乐趣。随着校内网的更名和综合化，同学网已经成为学生群体最主要的SNS交流平台。

6 中国人



网站地址 www.chinaren.com
用户群体 学生
平台特色 国内最大的校友录

或许读者们会觉得“中国人”这个网站，名字起的挺牛逼的，但怎么没什么印象呢？如果我把它换成英文你就会恍然大悟——ChinaRen.com，曾经是中国最大的校友录网站，阿汤叔的小学中学大学都在上面哦！呵呵，不过它如今的SNS转型已经朝着综合性网站发展了，就和校园网类似。

7 猫扑大杂烩



网站地址 dzh.mop.com
用户群体 宅男宅女
平台特色 体验年轻，娱乐互动门户

猫扑网成立于1997年，经过十多年的发展，目前，是集大杂烩、我的空间、音乐、猫眼视频、贴贴、电台、星工厂、猫仔队、猫斯卡等产品为一体的富媒体娱乐互动平台。而猫扑“我的空间”（个人空间）和SNS平台（社会交友网络），是它最近发展起来的拳头产品。

8 139.com



网站地址 www.139.com
用户群体 移动手机用户
平台特色 手机用户的网上家园

139.com 手机用户的网上家园！单凭这句宣传语，你就知道为什么这家网站开办才1年多，就已经积累了上千万用户了。这是目前唯一一家主做移动用户网上SNS交流的平台。在如此巨大的用户群体的支持下，这个平台想不做好都难啊！

9 聚友网 myspace



网站地址 www.myspace.cn
用户群体 宅男宅女
平台特色 国内最大的年轻人交友平台

当初，以聚友网、赛我网为代表的SNS网站把交友展示方式加以丰富，如利用博客、个性化桌面工具、根据兴趣开辟社区等，这些SNS更像是过去门户交友网的Web2.0版。如果将Facebook、校内网这类的校园类实名网站看作是SNS发展的中级阶段，那Myspace就是SNS实际应用的初级阶段。

SNS网站与传统网站的对比

传统即时通信（聊天）：腾讯QQ，MSN等都是基于集中管理的网络模式，他们需要在后台拥有成千上万的服务器，SNS(P2P)则不需要任何集中管理的服务器。

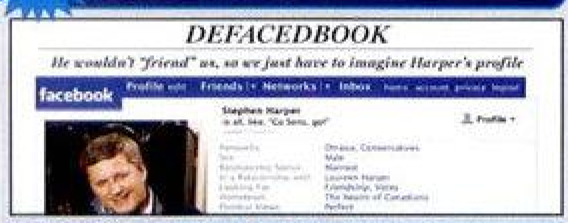
视频及语音通信：SKYEP通过P2P技术成功地进入了语音市场，而且几乎毋须任何服务器。SNS的传速速度是Skype的8倍以上，因为SNS相对SKYPE来说，优势不在于简单的P2P语音连接，而是提高整个网络的带宽速度。那么，SNS的语音质量就将大大超过SKYPE。SNS是一个平台，SKYPE只是一个语音通信P2P软件。

网络游戏：盛大经营的游戏都是集中服务器的网络游戏，需要更高级的服务器及带宽资源。盛大这家公司的成功在很大程度上依赖于中国电信前期的带宽资源支持计划。在SNS上开发的网络游戏，不需要网络游戏开发者为解决集中服务器和带宽投入费用。他们唯一需要的是有一个银行收费接口。

搜索引擎：Google搜索的是网站上的信息，SNS搜索的是SNS网络中个人发布共享的信息，但仍然可以使用SNS建立起一个GOOGLE那样的事前搜索，事后用户快速访问的搜索引擎。这依赖于SNS的网格计算模式。

电子商务：淘宝网这样集中拍卖系统虽然24小时在线，但更像是一个商品黄页。真正的交易需要面对讨价还价才有意思。在SNS交易市场中，买卖任何东西都不需要服务器进行控制，买卖的双方需要的仅是如何保证买卖的信用如何完成，要完成这一任务不是依靠EBAY，或者SNS，而是依靠业已存在的银行和保险公司。

10 Facebook



网站地址 zh-cn.facebook.com
用户群体 全球的年轻网民
平台特色 让世界了解中国

Facebook的成功源于SNS实名的进步，但是平台的自我发展步伐远没有它的天使投资运作来得成功。2007年，香港首富李嘉诚向SNS社交网站Facebook砸下6000万美元重金；不久，它又获得了微软2.4亿美元投资。正因为这种成功使更多创业者加入到了创建SNS平台的领域中。

国内SNS平台市场占有率一览表



诺达咨询《虚拟物品交易市场发展与用户调研报告2009》SNS用户调研数据表明，约60%的用户是校内网（现在的人人网）的注册用户，49%用户是开心网注册用户，QQ空间注册用户在被调查的互联网用户中占43%。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



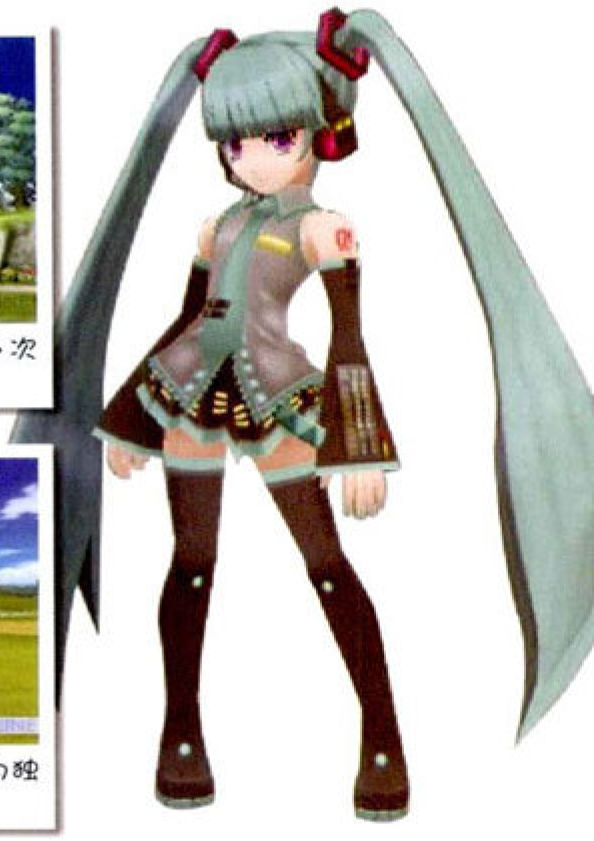
《圣恩传说》的下载换装
——传说系列骗钱再开

当家用主机进入次世代后，网络便成为了几乎所有现代游戏的重要组成部分，对战和协作都是让游戏更加富有乐趣的关键要素。当然除了这些网络下载也是比较重要的，在最新出的WII的《传说》系列最新作中，厂商干起了下载服装的买卖。游戏中的美型角色能够根据称号来更换服装，并通过下载能够得到各种各样的服装来改编造型。




▲ 原画作者设计的小魔女装束。


▲ 初音的造型，在杂志上出现太多次了，想必不用多介绍了吧。





▲ 男主角三人组的下载造型，分别为独眼海盗系、管家系和警察系。




▲ 几个角色原本的服装变换成偶像大师系后，给人的感觉完全不同了。






▲ 连BOA的服装都有。


▲ 游戏自带的古典套换装和下载的泳装。

除了《圣恩传说》外，各大家用主机上的游戏几乎都有不少下载的换装之类的东西，比较突出的还有高达的可购买机体。可以说这方面有朝网络靠拢的趋势啊。



BioWare的《质量效应》三部曲的第二部，《质量效应2》也即将在年初和大家见面了。作为电脑上的科幻类角色扮演游戏，游戏前作的高素质带给了玩家一场极妙的科幻冒险体验。这次游戏中，你将依旧扮演战斗小队的一员，肩负起整个人类的命运，走向宇宙的最深处，最黑暗的所在。



Cerberus组织的首领，是个拥有强大力量的幻影人
虽然雇用了主角的小队来挽救人类，
但背后是否隐藏着什么真相？



新的敌人等待的主角的到来

质量效应2 科幻冒险再度打响

MASS EFFECT 2

故事背景

在指挥官薛普（Shepard）英勇击退Reaper一族后，成功缓解了他们意欲消灭有机生命体的阴谋。然而在事情过去两年后，神秘莫测的新敌人又冒了出来。在宇宙的边缘地带，神秘的敌人悄悄地挟持了整个人类的殖民地。为了人类的未来，Shepard开始和不计代价地让人类续存的无情组织Cerberus合作，阻止有史以来人类所面临的最恐怖威胁。

■游戏类型：动作类角色扮演　■游戏语言：英文
■发行公司：EA GAMES　■发售时间：2010年1月26日（预定）

游戏评分 B

推荐人群：科幻冒险爱好者



拥有迷样能力的生物战士SUBJECT ZERO，沉溺于凶残和暴力



人类米兰妲将在游戏中有重要的戏份



个性丰富的小队成员

为了完成今次的艰巨任务，薛普自然要召集银河中最精锐的团队，旨在让这次任务完美完成。这次执行危险任务的小队成员，都有着个性的外貌和独特的战斗能力。其中有Cerberus组织的人类米兰妲（MIRANDA），也有Drell族的武僧榭恩（THANE）等等，众多个性的人物将为游戏增添新的色彩。



Quarian的佣兵塔莉（TALI），指挥官薛普和武僧榭恩



年轻的Krogan族人哥蓝特（GRUNT），有强力战力的同时也有着超龄的狡诈

在浩瀚的银河中冒险

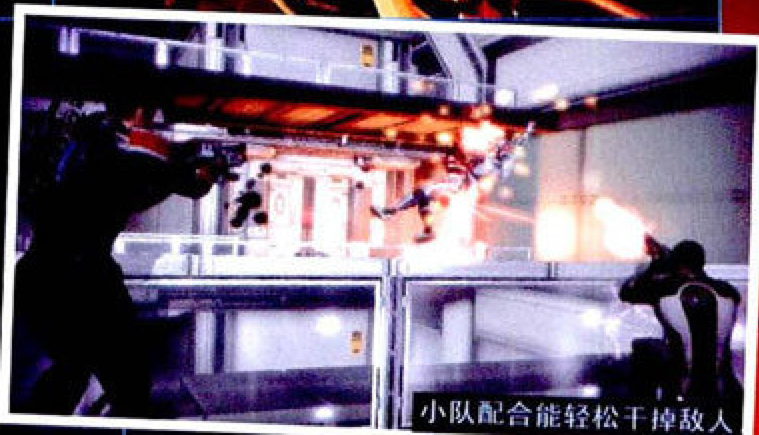
本作的有任务制的存在，将遍布整个银河区域。在各种充满视觉震撼的危险世界内，有着惊险的冒险在等待着你。你要探索一个个奇特的星球，针对任务和场景配置你的冒险小队，揭开《质量效应》世界中的秘密。

角色创建和存档继承

游戏中将自建主角，你可以选择职业并自定义外表，选择自己的特长。而玩过《质量效应》第一作的玩家还可以享受本作的优惠。游戏中可以载入一代的存档，集成1代中角色的外形等数据，而且一代中未解的迷团也会在二代中继续等待玩家挑战，继续薛普的精彩冒险。不过对于没玩过一代而直接跳到《质量效应2》的新玩家，游戏又会通过倒叙方式介绍剧情，让这些新玩家也能了解一代的剧情发展。

精彩的战斗系统

游戏中有着全新改良的第三人称视角的战斗系统，以三人一组的小队形式参与战斗，让玩家能够毫不费力的指挥众多精英队伍。同时游戏中的武器数量十分丰富，你能够运用包括重型武器在内的19种武器，给与敌人致命的打击。配合第三人称视角射击的战斗和新颖的伤害机制：弱点伤害加倍，肢体爆破等等，体验全新的冒险。



小队配合能轻松干掉敌人



攻击不同部位，伤害也不相同



游戏中有多个拥有靓丽场景的星球





战锤40K：战争黎明2 混沌崛起

水雷的无尽骗钱计划

■游戏类型：RTS　■游戏语言：英文
■制作公司：Rleic　■发售时间：2010年3月30日
游戏评分 B
推荐人群：RTS爱好者、战锤40K系列游戏玩家

期待已久的资料片

自2009年2月《战锤40K：战争黎明2》正式发售起，水雷组（注1）的DOW2官方论坛上经常能看见热爱战锤40K和DOW2的玩家们所发表的请愿书。作为一个极有人气的战棋桌面游戏，战锤40K发展至今，一共有13种不同的势力可供桌游玩家挑选，而在DOW2里，只有四种势力可供玩家选择。这实在无法满足对DOW2期待已久的玩家的胃口。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

（注1：Relic全名Relic Entertainment遗迹娱乐，由于其官方Logo是一枚水雷，故被玩家昵称为水雷组）

2009年9月19日，所有Relic论坛的版主都收到了一封Email，信中没有文字，只有一张模糊的图片。值得注意的是，发送邮件的信箱用户名是：killfortheliving。第2天，版主们又收到了一封邮件，信中的图片比上一张图稍微清晰了一点，而这次信箱用户名是：killforthedead。至此已经很多人相信，DOW2的下一部资料片即将推出，而本次登场的新势力将是最受桌面玩家欢迎的混沌星际陆战队！果然不出玩家的预料，到了第3天，一封由killforthewarmaster（注2）所发送的邮件正式揭开了DOW2第一部资料片的神秘面纱！



（注2：kill for the living, kill for the dead, kill for the warmaster：手染鲜血为同袍，刀斩敌寇为先烈，涂炭生灵为战帅。

混沌星际陆战队黑色军团（Black Legion）的战场祷词）







Chaos Rising 混沌的崛起！

作为一个独立的资料片，《混沌崛起》为玩家带来了全新的单机战役内容，多灾多难的奥雷利亚子星域的某颗血鸦战团招募行星再一次遭到了异端的侵袭，星际陆战队血鸦战团为了避免自己的兵员招募行星再度成为净化的对象，不得不派遣玩家你作为战地指挥官登陆星球，搜寻并摧毁一切异端！然而在任务进行的过程中，玩家你将不对面对来自混沌势力的诱惑，像是简单直白但是更加血腥的任务解决方案、被邪神所赐福而又威力巨大的黑武器，是否选择接受这些来自混沌势力的诱惑最终会导致在游戏结束前玩家所处的势力发生根本性的转变。究竟是继续为了帝皇为了人类而战，还是接受邪神的诱惑成为自己欲望的俘虏，这一切，都由玩家你自己决定！

在本作的单机战役中，玩家的最高等级上限被调整为30级，有更多的技能组合等待玩家自行搭配组合。在战役中，如果你选择了堕落，混沌邪神将会让你的部队更加残暴，但是也会导致部队生命值与盔甲防护能力大幅下降；而如果你选择了保持纯净抵抗欲望的拉拢，你将会获得当地星球帝国卫队同盟势力的支持，在一些战役中你甚至可以直接指挥那些来自帝国卫队的强力装甲单位！

在联机对战方面，每个势力至少都将增加一种全新单位。现在已知的新增单位有：星际陆战队增加了智库馆长，一名掌握强大灵能为帝皇而战的灵能者，在战场上他擅长各种近战技能，并拥有强大的辅助能力；Eldar灵族增加了幽魂护卫，这是一种由灵骨与某些不知名的材料组成的灵能机械战斗小组，配备威力巨大的D炮会让敌方步兵单位瞬间灰飞烟灭；泰伦虫族则增加了暴君护卫与基因盗窃者，暴君护卫是一个体型巨大而且及其坚硬的肉搏单位，唯一的弱点就是移动速度缓慢，需要节点光环的支援，而基因盗窃者是一个强力的渗透型单位，擅长埋伏对敌人进行偷袭，它们在停止的时候永远是隐身的，强力的近战能力甚至可以轻易的撕碎载具的装甲！





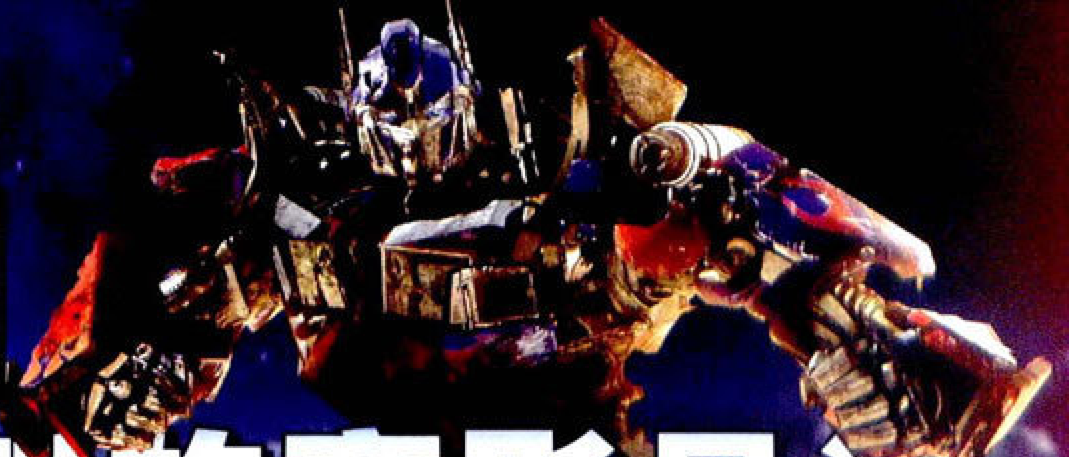


THQ公司旗下最有名的RTS制作小组Relic的骗钱计划再度启动，《混沌崛起》是一款独立发行DOW2的资料片，但是仅仅增加一个种族实在是无法满足战锤40K系列忠实玩家的胃口。希望本作不会让玩家再度失望，为玩家带来更多的联机合作战役与DLC资料包！

新作快报

编辑：sky　美编：哈秋

最近关于《变形金刚赛博坦之战》在网上发布了高清游戏CG，这款讲述变形金刚们来到地球前的前传，金刚们最原始的变形形态，玩家将第一次长途参与博派和狂派在星球赛博坦进行扣人心弦的内战。不管从造型上还是情节上都有了新的变化，游戏预告片显示了擎天柱的倾斜更接近原卡通，玩具，比最近的电影线美感。笔者通过预告片先来对游戏里的金刚们和人们印象中的做一次比较。



掀起一场新的变形风潮

TRANSFORMERS

擎天柱 依然王者无敌

这次大哥不再是笨重的卡车而是一辆轻巧的未来环保型跑车，快速而小巧，他的出场依然一副救世主的派头，一路狂奔跃到半空一个360度转身加变形，将红蜘蛛的“暗箭”一一化解。最让人想不到的是这次大哥居然用起了斧子。



大黄蜂 回归经典

游戏版大黄蜂还是比较接近动画，黄色未来版甲壳虫，一副稚嫩的脸，依偎在擎天柱身边奋勇杀敌。



威震天 学会了双持

预告片里威震天并没有给大家变形，但从他右手的炮来看，可能会变成和动画相似的炮或枪，除了右手的炮左手还拿着紫色的锤子，怎么看怎么像魔兽里德莱尼用的。



其他金刚预测



红蜘蛛：依然喜欢躲在阴暗处施冷箭，变形后和动画版相比短小了些



声波：和动画版一模一样，期待他的“磁带们”



大力金刚：早期博派里唯一一个能与大力神和铁甲龙抗衡的巨型金刚



铁甲龙：狂派的巨型怪兽，能放出很强大的光射线

■游戏类型：动作冒险　■游戏语言：英文
■发行公司：Activision　■发售时间：2010年

A

推荐人群：变形金刚非常有爱的玩家们



骑马与砍杀：战团
骑士王朝再临

你想拿起属于自己的武器驰骋沙场吗？
你想与骑友一起共同配合，共同厮杀吗？
你想圆自己的骑士梦想吗？






多策略的战术，显示人与人交战的智慧

再次创造传奇

有着一定单机游戏经历的人一定不会没有听过一个名字——《骑马与砍杀》，一对夫妇所创造出的传奇性的名字。最初仅仅几十兆的独立游戏，在很短的时间里就震惊全世界的玩家群。如果有人不理解什么叫做“游戏性”的话，那么《骑马与砍杀》就是对这个词最好的阐述。之后，无数爱好者为这个游戏制作MOD，为它贡献奇思妙想，赋予了这个游戏不同的含义。

而现在融合各种新颖想法的，官方最新版《战团》已经开始逐步让这个游戏再一次的显示出形式魅力，多达32人的连线对战，让人获得不仅仅是蹂躏AI的快感，宏大的气势让那个传奇的中世纪再现！

人与人对战的全新进化

战团的联机对战有7种模式：战场（Battle）、团队死亡竞赛（Team Deathmatch）、死亡竞赛（Deathmatch）、夺旗（Capture the flag）、征服（Conquest）、攻城（Siege）、破坏（Fight and Destroy）。战场模式每位玩家通过不同兵种间的默契配合击败对手取得胜利；夺旗模式玩家为了夺旗而前仆后继的场面随处可见；死亡竞赛则是各位玩家不分敌我，互相厮杀……

阵营方面，依旧是诺德、斯瓦迪亚、维吉亚、罗多克、库吉特5大阵营。每个阵营都拥有各自的特点，诺德的巨斧令人胆寒，斯瓦迪亚骑士纵贯沙场，罗多克大刀加长矛，维吉亚有神射手，库吉特马行天下。在选定职业之后，玩家还可以根据自己的需求购买装备。剑客、斧兵、弩手、弓箭手、枪骑士，骑射手等都有机会在同一沙场上厮杀。

战团相对于原作的动作改善也相当显著。新动作的加入、踢腿、疾行、架招、防守反击等，让骑马与砍杀的格斗模式有了质的飞跃，极大增强了联机对战的乐趣。不同的地形，各个兵种间的不同配合产生丰富的战术，完美再现中世纪的格斗和团队作战场面。


加入不同阵营，骑士的战斗再次展开


游戏的不断进化，已经让其拥有了丰富的内涵

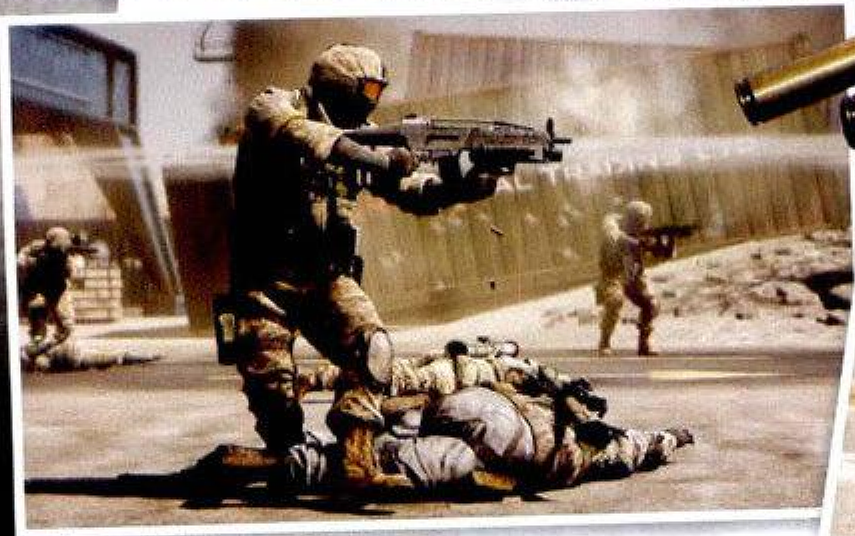
电攻小贴士 骑马与砍杀中文网“http://bbs.mountblade.com.cn/index.php”，是经由骑马与砍杀作者正是授权的中文代理网，你可以在这里购买《骑马与砍杀》的正版CD-KEY，也可以了解游戏的最新信息。如果你愿意，也可以为现在火热测试的《骑马与砍杀：战团》献上自己的一份力量。

游戏类型：ACT	游戏语言：英语（有汉化）	游戏评分 A	推荐人群：骑士精神与对战爱好者
发行公司：paradox	发售时间：2010年3月		

编辑：贪睡猫 美编：哈秋

战地：叛逆连队2
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
真正的现代战争即将爆发







《战地：叛逆连队2》（Battlefield: Bad Company 2），是美国电子艺界旗下制作公司DICE开发的一款现代战争题材的第一人称射击游戏。本作是DICE所开发的第9款“战地”系列作品，也是2008年上市的同系列的游戏《战地：叛逆连队》的续作，首次登陆PC平台。

前一代主机版的《战地：叛逆连队》在游戏中更多的把着重点放在了单机游戏方面，单机剧情中以黑色幽默为游戏的基调。而在本作中，DICE更多把游戏着重于联机对战方面，游戏包装封面中就突出了“战地”系列的最大特色：全球范围的联机对战。在继承前作特性的基础上，《叛逆连队2》强化了多人联机对战和团队合作元素的设定。

游戏使用加强版的寒霜引擎，细节画质上有了进一步的提高，优化工作更加完善，程序漏洞有所减少。PC版游戏还会引入Direct3D 10和DirectX 11的部分技术。游戏使用加强版的寒霜引擎，细节画质有一些提高，优化工作更加完善。在破坏效果方面，游戏引入了Havok物理引擎2.0系统，游戏场景内99%的物件皆可被破坏。在前作中，房屋的砖瓦可以被炸毁，但框架是屹立不倒的；而在《战地：叛逆连队2》中，破坏可进行得更为彻底，能做到真正的“夷为平地”！除此之外，游戏还完善了对掩体等小物体的破坏效果处理，例如箱子可以炸出一个洞而不是整个摧毁，子弹穿木板的效果也更加逼真。

在联机对战方面，游戏一共有四种多人联机模式，PC版最高支持32人同时联机对战。除了“战地”系列经典的“突击”和传统的“征服”模式外，游戏还新增了两个更注重小队配合的对战模式。“小队死亡竞技”模式允许玩家组成相互对立的四个四人小队进行对抗，累计击杀敌人数达到规定数量的小队即判定获胜。而“小队突击”是突击模式的精炼版，两支小队在没有载具的小地图中进行快速的攻防交战。为了防止建筑物全部摧毁变成一片平地的情况出现，游戏的节奏设计也将比之前的“战地”系列更快。







真正的建筑物摧毁效果

■游戏类型：FPS	■游戏语言：英语	游戏评分 A	推荐人群：现代战争FPS爱好者
■制作公司：DICE	■发售时间：2010年3月2日		

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

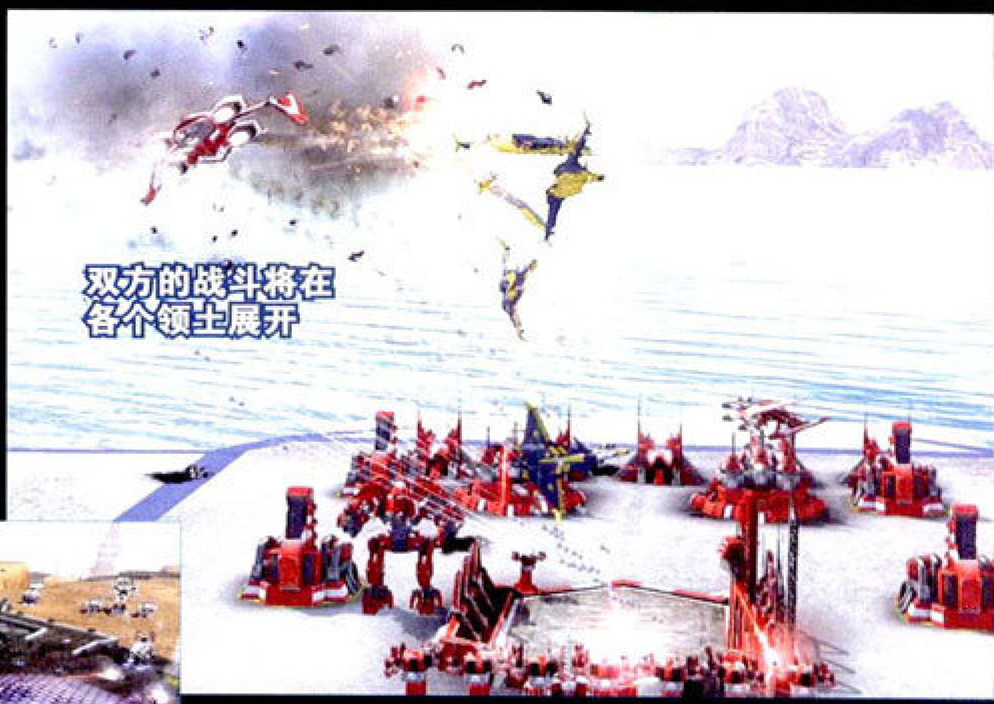


钢铁雄狮的核战狂潮
最高指挥官2

创造未来的战争

欧美的着名电脑游戏开发商Gas Powered Games最近公布了即时战略游戏大作《最高指挥官2》，毋庸置疑这就是去年的《最高指挥官》的续作，同时也是上世纪90年代大红大紫的最高指挥官2RTS游戏《横扫千军》的续作。有趣的是，这款游戏在日本的代理商竟然就是开发《最终幻想》系列的史克威尔艾尼克斯！

而Gas Powered的创意指导Chris Taylor对此也颇为期待：“与Square Enix合作是我职业生涯的精彩部分，我对开发团队的成果无比自豪，纵观整个开发历程，该作的表现总能超出预期。”新放出的游戏截图中也展示了钢铁雄狮大混战的场面，远处的蘑菇云似乎预示着《最高指挥官2》中将会有大规模的核战发生。


双方的战斗将在各个领土展开





战争由你掌控

《最高指挥官2》仍然将延续前代宏大的战争场面和扩大相关战役地图。目前得知，最广的延伸领域可以达到81公里。因此玩家有机会自会大规模的军队进行宏大的对决。

其中的战役故事也不再只是先建造建筑，再积累作战单位，之后摧毁敌人的老套路。一开始的地图会比较小，玩家需要炸掉敌人的基地或者是完成特定的任务，然后地图就会扩大，玩家得到新的单位和建筑。这样持续到整个地图都完全打开为止。不过地图扩展了之后，敌人往往会发动突袭，如果不对这种突发情况做好准备，一定会被逐步歼灭。这个新的设定会全面考验玩家的大局观。

在战役中科技所受到的限制也少了很多。在《最高指挥官2》中，早期的战役也可以使用高科技单位，不用非得经过大量的发展时间，抽可以使用高端兵种。

《最高指挥官》一代于2007年2月份发布，普遍被誉为1997年《横扫千军》（Total Annihilation）的精髓续作，且由同一制作人Chris Taylor领衔开发，营造了规模空前、气势宏大的战争场面。而现在《最高指挥官2》由出品过《半神》的Gas Powered开发制作，不仅有着极其丰富的作战单位，每一个单位都将独一无二的，很多单位都有其专有的技能。


高科技战争的再现

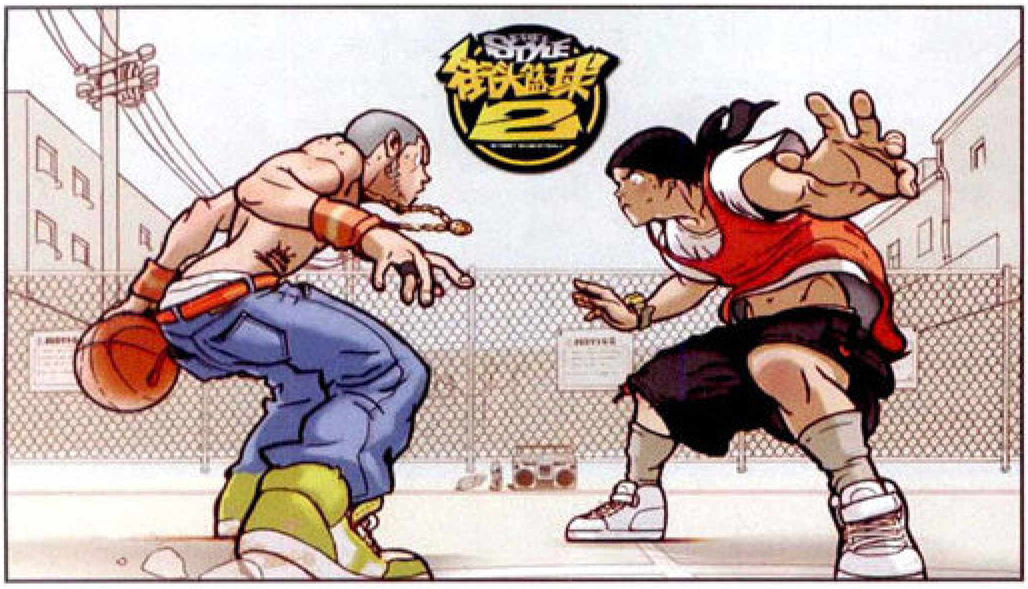
■游戏类型：RTS　■游戏语言：英语
■发行公司：Square Enix　■发售时间：2010年2月

A

推荐人群：战略游戏爱好者，以及S&E的慕名者

每逢过年，都是回合游戏玩家的灾难日，各种活动应接不暇，节日任务夹杂着常规任务，所有的假期都被任务占据着，绝对不是"累"可以形容的。对于RPG游戏的玩家来说，就相对休闲些，虽然也有节日任务，却不需要耗费太多时间在每天的常规任务上。休闲游戏就更不在话下……如果休闲游戏也能累死人，那就太杯具了……





游戏名称	街头篮球2	游戏类型	休闲篮球
运营公司	天游	官方网站	Www.fs2joy.com

《街头篮球2》是韩国JCE公司历时多年精心研发的一款以篮球为主体的全能网游，区别与前作《街头篮球》以玩家培养明星球员的游戏模式，《街头篮球2》是一款以球队为导向，将球员养成、队伍管理、球队经营融合在一起的全新篮球网游。在游戏内，玩家的角色可以组成自己的球队，并对球队内的球员进行管理，如购买、转会、租借等；玩家可以在游戏过程中充分体会到培养全能球员、打造全明星阵容、经营冠军球队的乐趣，同时也能与同伴交流心得，共享游戏快乐，感受篮球运动的竞技魅力。

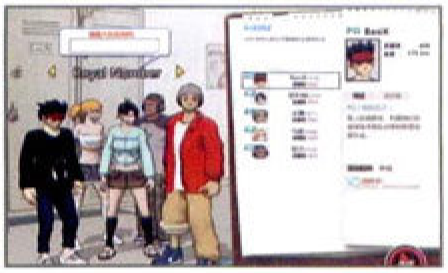
街头篮球2 特别介绍

让假期成为真正的假期：街头篮球2休闲来袭

在游戏中玩家扮演的是一个球队的经理人，而不是一名球员。这样就使得玩家游戏的内容更加丰富，玩家可以在游戏中挑选自己喜欢的球员组成一支球队，并且通过一系列的比赛（训练赛、战术训练、友谊赛、杯赛、赛季）来培养自己的球队成长，并且和其他玩家切磋交流心得。

玩家建立角色后的第一件事就是创建队伍，玩家可以根据自己的不同喜好来选择初始队伍的成员。在游戏开始系统提供6支不同的球队可供玩家选择，每支球队初始拥有5名球员，随着玩家深入游戏后，还可以陆续获得4名球员。目前每支球队最多可以拥有9名球员。玩家可以在队伍管理界面查看自己队伍内球员的信息，包括球员能力、技能特长等球员信息。在每个赛季结束后还可以转会球员。



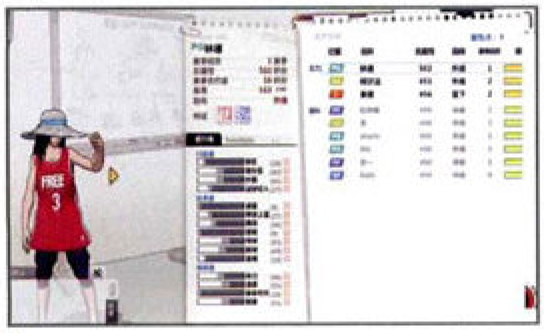




在游戏中所有的球员都拥有不同的特长和天赋能力，名称和外形也不尽相同。球员根据潜力值的不同分为S、A、B、C四大类。通过比赛的锻炼，球队中的球员能力会获得增长。每个球员拥有1-4个Freestyle技能，可以通过经历赛季的次数来自动获得。

在"训练场"中可以进入"队伍特性"界面。在"队伍特性"界面中玩家可以给自己的球员学习一些天赋技能，一旦学习了之后，整个队伍的能力都会增加。学习"队伍特性"需要消耗"特性点"，"特性点"可以随着队伍等级上升而获得。"队伍特性"共分为四大项，分别为：得分、突破/传球、防守、普通。每个天赋可以学习的能力及技能都不相同。《街头篮球2》中系统为玩家设定了战术系统，玩家可以在比赛前设定好战术跑位，在比赛时通过按数字键"1-6"来使用







朱朱说：有人问"街头篮球2"和"街头篮球"有什么区别，我想区别在于"街头篮球"是一个人在战斗，而"街头篮球2"是一支队伍在战斗，"街头篮球2"更多的是偏向于经理人的形式，一个考验的是操作技术，另一个考验的是团队的协作与战术。



游戏名称 光之冒险	游戏类型 Q版卡通
运营公司 天希	官方网站 Mx.10sea.com



上一期，我们曾经介绍过这款冒险游戏，这款游戏的测试时间就被定在新年之后的第一周，如果不跳票的话，这款游戏应该会是最适合陪伴玩家过年的一款游戏，当然我觉得《飞天风云》也很有潜力。

Q版可爱，华丽变身，女性玩家最多的RPG游戏







光之冒险是一款Q版网游，画面华丽细腻、画风清新唯美，人物采用Q版造型卡通可爱。采用实时的战斗系统，融入了即时战略系统，更有夸张搞笑的表情，精致细腻的战斗动作、绚烂夺目的魔法技能。特殊卡片让你战斗，玩乐，休息两不误，一个个华丽的变身人物，强大而有力的技能，尽在《光之冒险》变身系统。除了通过不断成长来自由支配技能系统外，每个职业还有隐藏的特殊人物，只要玩家收集特殊人物变身卡，就可以完成华丽的变身。特殊卡片中不但有可爱的茶茶丸，爱睡的睡衣精灵，还可以根据不同的场景需要，变幻成不同的特殊职业。

时空裂缝，独具一格的副本体验

时空裂缝是艾丽温大陆唯一互通的时空通路，它究竟是一条希望之路，还是世界破灭的前奏呢？这一切，都有待勇敢的冒险家们去改变。时空裂缝中充满着陷阱和挑战，挑战成功之后就可以获得非常丰厚的奖励哦。可爱而有趣的冒险之旅，并不意味着简单和无聊，因为这里还有别具一格的团队远征副本在等待你的挑战。在一个区域猎杀BOSS时，可以得到团队征讨时空裂缝的碎片，利用碎片就可以组建远征队挑战最强大的魔王。要带领你的远征队成功击倒魔王，可不是那么容易的事哦。





甜蜜小屋，休闲玩法一网打尽

成天的杀戮、紧张的冒险之后，每个人都需要一个属于自己的小天地，找到家的归属。在光之冒险中，每个人都有属于自己的迷你屋，里面可以让伙伴和宠物居住，还可以放置帐篷、各种装饰品以及仓库。具有生产功能的建筑物，还可以当农场使用，种出游戏中需要的各种材料呢！你还可以邀请朋友们一起来拜访，同时也可以将它打造成你和她之间独一无二的神秘小天地哦。

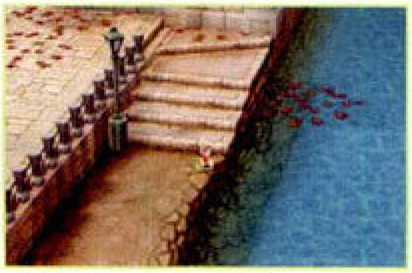




自组队伍，你不是一个人在战斗

个人进行游戏是不是有点孤单呢？没关系。在《光之冒险》中，宠物和伙伴将组成“自组队伍”来协助你。根据剧情的发展，有不同的伙伴加入冒险的行列；野外各种可爱的怪物也可以捕获和驯养，最多可以获得十只宠物和三个伙伴。还有恐怖而巨大的怪物极具挑战性。在一个区域猎杀BOSS时，可以得到团队征讨时空裂缝的碎片，利用碎片就可以组建远征队挑战最强大的魔王，而玩家是否能在15人组成的远征队中互相配合，永不放弃，最终击倒强大的魔王，就成了《光之冒险》游戏精神的所在。







朱朱说：这款游戏的画面就非常讨人喜欢，副本的模式也特别新颖，我想更适合习惯于单机游戏形式的玩家。我个人是比较喜欢这款游戏的，之前参加了封闭测试，觉得游戏的平衡性和成熟度也都不错，希望大家也能喜欢。



悠长假期，有你相伴

很多人期待着过年的时候可以靠“龙之谷”和“QQ仙侠传”这两款游戏打发悠长的假期，我也是其中一员，只是两款游戏都放慢了脚步，这样一个不短不长的假期，我们可以体验到的游戏也只有简单的几款……





游戏名称	开心果	游戏类型	休闲游戏
运营公司	火石软件	官方网站	Kxg.wanku.com

《开心果》是一款国产桌面社交游戏，是由火石软件自主研发的一款采用Q版风格、60度视角的2D类型游戏。《开心果》是一款Q版风格的2D社区交友游戏，以经营一个充满个性的奇幻果园为游戏题材。游戏中有各种充满个性的植物，自信的向日葵、超萌的仙人掌、摇滚朋克风的芒果，非主流的火龙果等。摘菜玩法、超爽捡钱、爆笑宠物和个性水果是《开心果》的四大亮点。







与其说这是一款网络游戏，不如说这是带客户端的休闲“开心网”，种菜的场景和植物对战僵尸系列非常相似，只不过这些植物不会吐出小黄太阳，也没有僵尸来袭击。捡钱玩法是《开心果》最有特色的玩法，开心果园里的植物在生长过程中会不断的产生出大量的钱币，玩家不仅能够在自己的果园里从植物身上采集到钱币，而且还能去好友家中去“顺手”获得哟！（其实就是采摘的物品从果实直接转变为钱……好直接的游戏方式……）在《开心果》里，你是找不到咬人的狗的，这里只有憨厚的毛驴，开朗的草裙河马妹和温柔的奶牛。这些外形可爱搞笑的宠物们可是果园里最辛苦的“人”！





朱朱说：单纯看这款游戏本身，似乎并没有什么亮点，但是如果要比较客户端大小的话，这款游戏就有些意思了，因为客户端小，容易安装。假期适用，特别是过年这种时间不确定的日子里，特别适合这种游戏……



游戏名称	盖娅战记	游戏类型	Q版卡通
运营公司	哈克信息	官方网站	Gaiya.17hug.com

《盖娅战记》是由哈克信息科技开发运营的一款国产2DQ版RPG网游，游戏主要的卖点是畅快流畅的打斗。游戏内除了正规玩法，还有各种不同的成就等待着玩家们去挑战！成就类别分为一般、副本、任务、伙伴、运气及对战六大类。另外，还分为四色难易度，玩家可根据自己的条件及需求去达成成就，完成后可得到不同的奖励，更有机会得到限定道具及装备。







这款游戏中的人物造型、装备、地图等都和《天使之恋》非常相似，玩家的坐骑也和《天使之恋》的几乎相同，让人很容易就产生联想“其实就是一款游戏”。如果外形上的相似还不足以说明两款游戏之间的联系的话，城战的场景名称可以作为辅佐的证据，比如“雅典圣域”、“光明城邦”和“月影林地”。游戏中成就系统是一个新手到老手都能参与的系统，可藉由完成各种目标，来获得成就。若完成部份难度较高的成就可以获得“称号”，一般来说，有称号的成就所获得的属性加成也会较高。且多数成就完成后，会额外获得奖励做为鼓励，会依成就的难易度来决定奖励的多寡。一旦成就完成后即永久获得，无法删除。



朱朱说：我觉得这个游戏的成就任务未免太BT了，需要拥有XX金币才能接取任务，这样一来因为朋友过任务被骗的玩家就更加多了……如果是《天使之恋》的话，我想说，游戏画面还OK，但是内容很乏味……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏名称 圣域传说OL 游戏类型 奇幻游戏
运营公司 欢跃数码 官方网站 Sz.hysmgame.com

《圣域传说OL》是由欢跃数码开发运营的一款国产3D奇幻网游，具备了所有3D奇幻游戏应有的特点，游戏中包含着人类、光精灵、兽人和暗精灵四个种族。人类拥有较高的敏捷，光精灵拥有较高的智慧和魔法值，兽人拥有较高的物理攻击力和生命值，暗精灵拥有较高的魔法攻击力。每个种族都有2次转职机会，并且拥有若干分支，共有29个不同职业。

游戏中有两种比较特殊的战斗形式：骑战和合体。骑着坐骑在战场上厮杀，可以让你来如影去如风，大大提高你在战场上的生存能力。光精灵可以和人类进行合体，暗精灵可以和兽人进行合体。合体后不仅能力会得到加强，获得的经验也会得到大大提高呢。

至于其他的游戏内容，只是常规的游戏内容，没有太多特别之处。







朱朱说：这款游戏的画面不怎么好，游戏内容也一般，但是骑战和合体我比较喜欢，想想那些让我不断上马下马的游戏，骑士本来就该坐在马上作战！



游戏名称 网球宝贝 游戏类型 体育运动
运营公司 快乐阳光 官方网站 Wq.mangogame.com

《网球宝贝》是专门针对年轻人群设计的一款极具时尚、动感、绚丽的网球游戏。在游戏中，我们不仅能够体验打网球紧张刺激的快感，更能够在比赛的同时展示炫酷的自己，体验自己称霸网坛的成长与经历。

游戏画面一般，技能效果很华丽，画面一般到人物齿轮严重，技能效果华丽到每个技能的效果都完全不同，而且动画非常丰富。玩家可以接受NPC的训练任务，完成后可以获得经验和金币奖励。前期这些任务是很关键的，不然你连怎么发球、扣杀、使用其他技能都不知道怎么放。不过这款游戏的发球也没什么技术含量，方向也很好把握。玩家也可以在商城买到有趣的时装，可以随心所欲的改变自己的外貌。







朱朱说：无论从哪方面看，这款游戏都不如《拍拍部落》。画面不必说了，完全不是一个层面的产物，游戏的内容也不如《拍拍部落》丰富。至于规则，这款游戏只能归于休闲的类型，也就是说，游戏本身的规则才是规则，完全不需要考虑网球本身的规则。毫不专业的体育游戏……



游戏名称 巨刃OL　游戏类型 奇幻游戏
运营公司 劲游网络　官方网站 Jr.jy177.com





当你拥有一把武器，你可以在该武器的属性中看到武器族谱，武器族谱中记录着武器的变形路线，当武器达到一定的等级，放入所需变形材料，就可以完成武器的变形，变形会消耗所需材料和武器的成长度，这样的武器一定让你感到惊喜。倘若可以给武器增加属性，从而打造出属于自己的独一无二的极品武器。武器的属性条数反应出武器品质，武器属性每增加1，武器品质就增加1。



在《巨刃》世界中自古便流传着五行之说，五行作为一种相生相克的法则存在于这个世界中。五行系统不是“巨刃”首创的，规则和体现方式都和“剑侠情缘”中的五行系统完全相同，激活五行之后会在装备外表显现出效果。

游戏对于恶意PK的惩罚比较重，杀气值是进行PK行为的一种惩罚性数值，杀气值越高的玩家，在NPC处购买物品的价格越高，相应地，在NPC处出售物品的价格会越低。杀气值越高的玩家，在死亡后掉落物品和装备的几率越高。



朱朱说：这款游戏的武器成长系统是最大亮点，根据朱朱个人的经验估算，一把超极品武器至少需要20位数以上的游戏货币才能保证成功，这真是一个大大的“杯具”……



《炼狱online》是由海之童耗时三年，投入千万资金自主研发的王牌网游作品，游戏各方面设定借鉴了经典2D动作游戏《暗黑破坏神》的精髓，并进行了全方位的深化。精致华丽的3D游戏画面、简洁明晰的操作设定，磅礴大气的背景音乐，壁垒分明的两大阵营，极富技巧的玩家PK，以上种种，正是海之童公司为广大玩家倾情奉献的豪华大宴。





游戏名称 炼狱Online　游戏类型 奇幻游戏
运营公司 深圳百游汇　官方网站 Www.lianyu.com



这款游戏的画面和音乐结合的很好，笔者的意思是画面很阴森，音乐也很阴森，整体的格调透着血腥的感觉。没错，长得就像古老的“传奇”，画面水准也很接近。流行的设定也有的，比如可以做到完全自动喝药（要自己去买的），完全自动寻怪、打怪。游戏整体内容比较乏味，唯一能称得上有点乐趣的也只有PK了，PK系统分为练级模式、公会模式和普通模式，每种模式都和古老的2D游戏没有太大区别。难怪有公会评价这款游戏是“玩炼狱，下炼狱”。山崖之间也算是一种捷径，这样一来地图更为宽广，可变因素更加多，赛马过程更为有趣。

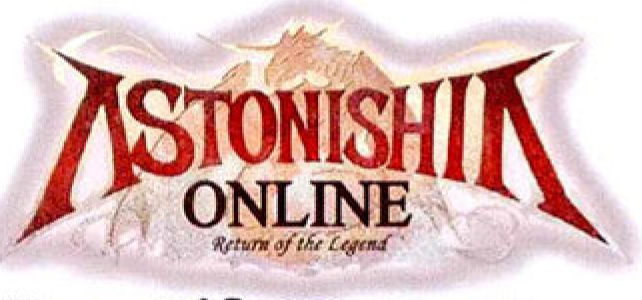


朱朱说：其实简单的游戏也有一定好处，生活比较简单，比如装备，绿蓝紫装爆得满地都是，看着也比较爽快。或者就当怀旧，反正不用耗费精力，开一个小窗口挂着等级就上去了，倘若要花钱的话就需要思考思考再思考了，我肯定是不会在这款游戏上花一毛钱的……



韩流日风

贪睡猫给了我一个神奇的程序“翻墙软件”，在此之前，我一直依靠频繁更新的代理登陆那些后缀没有CN的网站，过程无比繁琐，不得不承认，我实在是OUT了。不过如果要注册帐号，恐怕还是离不开代理的！我笑！



从PC到PC Online

游戏名称 Astonishia Online 游戏类型 卡通RPG

官方网站 aso.goorm.com/index.grm

《Astonishia Online》的前身是《亚斯特尼西雅物语（Astonishia Story）》，该游戏系列曾在PC和韩国推出的掌机GP32、PSP上发行过，在韩国国内反响热烈。韩国厂商Sonnori 1994年首次在PC平台推出的RPG作品销售量突破10万张。

此款《亚斯特尼西雅 Online》为韩国自研单机角色扮演游戏《亚斯特尼西雅物语》（Astonishia Story）网游化新作，《亚斯特尼西雅物语》系列从1994年开始在韩国推出，曾经在 PC、韩国Gamepark 掌上型主机GP32与PSP等平台上发行；《亚斯特尼西雅Online》形象官网也特别按照年代介绍了这款韩国知名角色扮演游戏系列作品的历史回顾。

《亚斯特尼西雅Online》形象官网中也介绍了游戏的故事、角色设定等，同时释出角色美术图桌布供有兴趣的玩家下载。《亚斯特尼西雅Online》在原本系列作丰富的基础上，研发时程超过3年，正持续精心开发中。













游戏中的人物造型和前身游戏几近相同，所以游戏的人物造型和场景玩家都比较熟悉，职业划分也很常规，魔法师和弓箭手的造型更为绚丽。说到绚丽，这款游戏的画面和任何一款游戏相比都不会显得逊色，技能的效果也是出类拔萃的，比如魔法师释放技能，动作连贯且效果绚丽，而且不同的技能有着不同的效果。

游戏中有11个不同职业，这对于RPG游戏来说绝对是种类繁多，每一个职业都有着自己独特的部分，比如拿着书的牧师，拿着法杖的魔法师，这些职业本身就给游戏增添了许多可玩的元素。



大略是受RO的影响（韩国的卡通RPG或多或少都受到RO的影响，你可以把这个看作是取长补短，也可以将这一元素看作是韩国卡通RPG本身具有的一个因素），这款游戏的职业、技能搭配以及技能效果，甚至于地图和怪物的设置上都有一些接近于RO系列，但是人物、场景等又带了很浓厚的原型背景，加上开发商本身的实力和3年的开发历程，这款游戏的最初版本就非常成熟，实在很难让人产生抗拒情绪。

朱朱说：在喜欢回合游戏之前，我一直很喜欢卡通RPG游戏，特别是有挂的卡通RPG，但是在RO之后接触的此类型游戏，要么是画面棱角太过分明（实在让人倒胃口），要么就是游戏的职业没有几个，要么就是后期游戏内容太过乏味……反正没有一款能让我呆的长久的。这款算是比较难得的佳作了，而且测试时间在4月份，有兴趣的玩家可以期待一下！视频也已经放出来了，只是真正的游戏画面比视频中的游戏画面要差一些，而且对显卡的要求也比较高！



游戏名称 WE Online　　游戏类型 卡通RPG

官方网站 we.goorm.com

当West遇到East

《WE Online》由研发团队花费3年开发，融合东西方幻想风格的线上游戏。其中主要成员曾经参与开发过《热血江湖Online》，此次游戏以东、西方对立的独特素材为要素，而受到韩国玩家的关心。游戏展现了西方中世纪风格与东方的武侠幻想概念，玩家未来将会体验到游戏首章故事，揭露东西方衝突的祕密，并踏上解决问题的历程。最重要的是，这款游戏的内地运营权已经确定。营运商GOORM表示，《WE Online》将是一款与众不同的新网游，不管是在角色的成长、战斗、内容背景上，都从现有MMORPG游戏的操作上做了很大的改变，希望玩家能直接感受这款以全新视角所开发的游戏。

《WE Online》并不存在职业与角色等级，取而代之的是以玩家装备的武器与学习的技能来培养角色：游戏计画结合94种战略的独特系统，且具有精心规划的故事与广大的游戏世界供玩家探索。玩家在进入游戏之后就会选择一种武器，更换武器需要“更换武器卷轴”，可在打怪时掉落，或在商人处购买。玩家可以在主城的各个武器大师处学习各种武器技能。

剑能提供很高的体力和防御力，适合团队使用，攻击力虽然较低，但是能提供很高的防御力。没有范围攻击技能，跟其他武器比起来杀怪效率较低，但在副本中面对Boss怪时能有效的保护自己和队友。是适合团队作战的武器。

枪能对周边敌人造成面杀伤，适合群杀，攻击力和速度中等，攻击范围大，双手武器。由于要大力的挥动或穿刺，攻击速度并不快，但是射程远，攻击力强。防御力相对较低，但是体力值还不错，战斗中可以作辅助坦克和DPS。部分技能为范围杀伤技能。





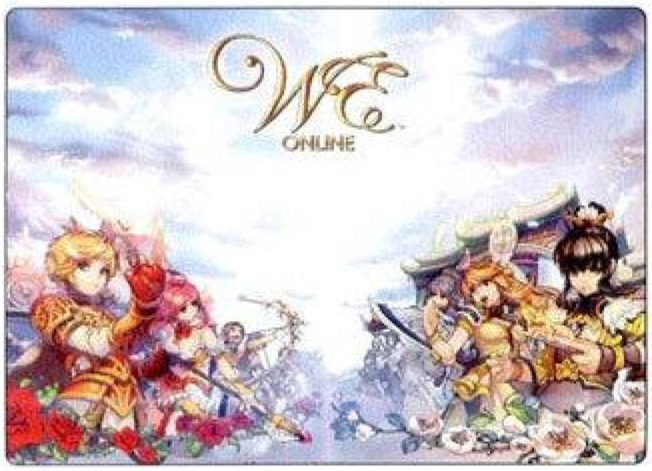
斧头可对单个敌人造成巨大伤害，攻击力最高的武器，但是速度较慢。分为双手斧和单手斧。双手斧攻击力非常高，但无法提供防御力。持单手斧就能装备盾牌，充当坦克的角色。拥有很多特殊的技能。

锤子拥有强大的增益技能，适合组队游戏，可以提升己方的战斗力，为团队提供辅助。非常不适合单练。不过既能使用魔法，又能装备盾牌，生存力很强。攻击力也就相对较差。是团队中不可或缺的成员。

法杖是伤害输出职业，能同时应付很多敌人，体力很低，提供很高的魔法值，也是团队中不可或缺的成员。能在远距离对敌人进行强力的法术攻击。在NvsN的战斗中能发挥巨大的辅助，不适合单独作战。

为了鼓励玩家间能多互助合作、共同冒险犯难，游戏还添加了“地下墓穴”、“火炎洞窟”、“地下净化设备”三种即时副本内容。不单只是单纯的打怪升等，还添加了更多的策略性游戏要素，并提供了单机游戏中“舞台Clear”的乐趣。









朱朱说：这款游戏和之前介绍的“Astonishia Online”来源于一家公司，前者的画面精细一些，后者打击感强一些；前者有一定的脱机游戏背景，后者更注重游戏的创新性和可玩性；前者注重职业，后者注重以武器成长带动职业区分……不管哪款游戏，我都觉得非常有趣，特别是当两款画面很不错的游戏放在我的面前的时候，实在是很难拒绝……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

SOULMASTER

半似DOTA半似RPG

游戏名称 Soul Master 游戏类型 动作战略
官方网站 www.npluto.com/kr/main



由Npluto旗下开发工作室开发多时的新概念动作RTS游戏《灵魂师（暂译）》（Soul Master）是一款让玩家操控英雄角色与多种策略装置的动作战略型游戏，最初以《Project Ad》的名称在2008年公开。游戏的动作系统采用时下相当热门的“非锁定攻击”方式，借游戏中的英雄角色华丽动作、丰富的单位等展现多元化的战略性。采用非锁定目标攻击的玩家角色，将展现多样化组合的连续技，加上组队合作施展多元技能，展现游戏与众不同的动作感。这款游戏以前曾经介绍过，笔者觉得这款游戏有三个特色之处，夺人眼球。

画面精美，造型可爱

这款游戏的画面无疑是精美的，场景不必去提，人物即便是拉到最近也丝毫看不出棱角和马赛克的痕迹。游戏中有很多种不同的职业，每个职业都有各自的特点，造型也都完全不一样，共同之处在于，无论男女，无论什么职业的角色都很讨人喜爱。和RO2一样，这款游戏的人物也是立体的，也就是3D的人物界模，而且外表携带的武器、衣服和帽子都可以随意更换造型的，有些还能焕发出浅浅的光芒。这样一来，女性玩家自然只有缴械投降：太可爱了！

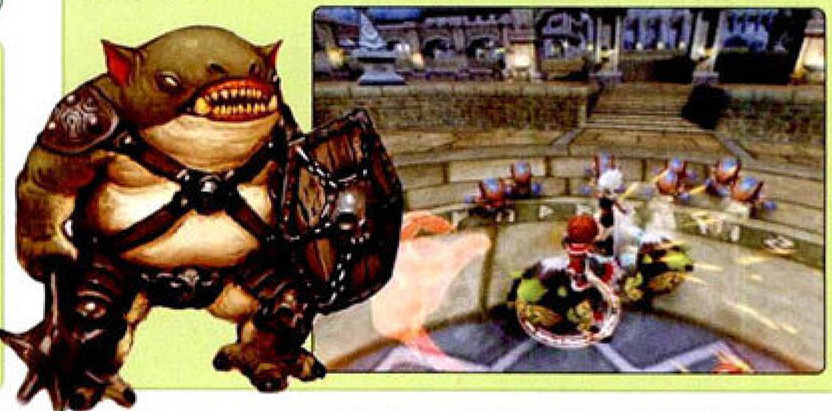
没有想不到只有做不到的动作

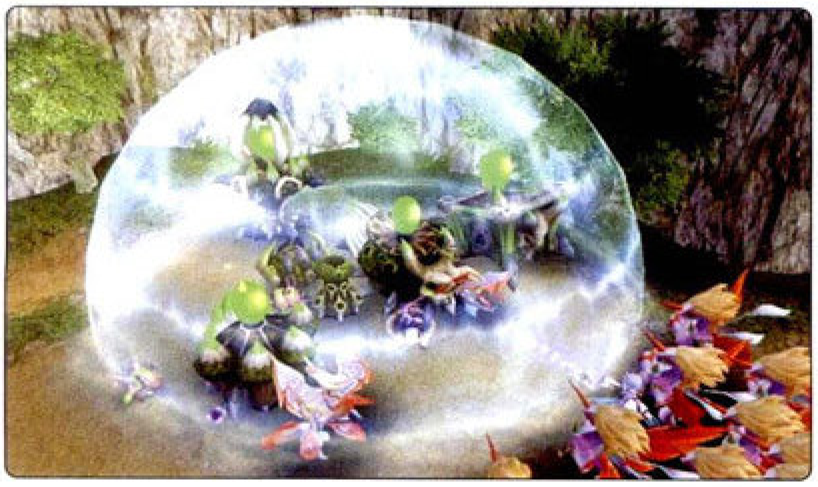
这款游戏的动作系统非常特别，特别在于玩家可以采用劈杀的手段杀怪，也就是跳起来打怪。这种劈杀的手段和“魔兽”等游戏中的跳杀是不一样的，那种跳杀只能是跳起来横向移动，攻击的动作也是固定的，劈杀的动作和格斗游戏中的翻滚砍杀类似，当然做不到格斗游戏那样精细。游戏中，游戏玩家可以使用动作性为基础的游戏角色进行多种游戏攻击招式的连招和游戏技能的组合，这在RPG游戏中绝对算是另类。



多宠物战斗，酷似DOTA的战斗方式

和“暗黑”一样，玩家可以在游戏中选择自己的雇佣宠物，这些宠物在跟随的时候会显示血条，当玩家带领着一组宠物攻击某处据点的时候，就像是DOTA中的英雄带领着自己的随从战斗，这样的游戏形式是不是在其他游戏中从来没有见到过呢？

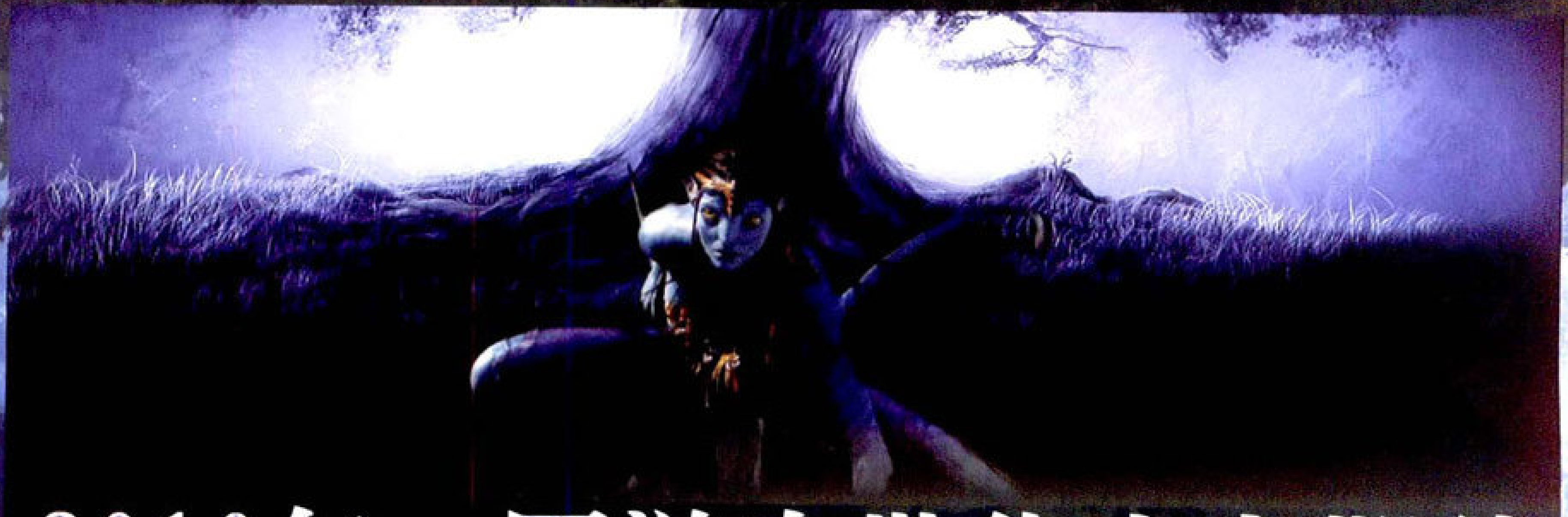








朱朱说：这款游戏对我来说有着太大的吸引力，当然我对那种带着宠物去攻击的场景是没有丝毫兴趣的，而且这样的地图也显得太过狭小，我喜欢的是这种跳跃式砍杀和组合技能的攻击方式，配合上华丽的武器和可爱的人物造型……谁说这款游戏是垃圾，我就和谁急！



2010年，网游次世代十大期待

——阿凡达带给网游的3D技术革命启示

詹姆斯.卡梅隆的《阿凡达》让刚进入2010年的全球人陷入疯狂，不到一个月的时间就破了他自己的电影《泰坦尼克号》历史票房的记录，詹爷再次成为世界之王。而围绕《阿凡达》所产生的话题也让我们暂时忘记了各种低级、下流的炒作，真应了那句老话，太平世界寰球同此凉热。几乎所有人去3D电影院看过的人都对这部影片毫不保留的表达了赞誉之情。网游界、新闻界、影视界……各行各业的大腕们第一次在同一件事情上达到空前的一致，那就是《阿凡达》引领了一次电影工业的革命。

一千个人眼里有一千个哈姆雷特，阿凡达就像一面镜子，每个人都从中看到自己，崔永元说从阿凡达中看到了中国电影工业跟外国差了一百年；网游大腕儿史玉柱说从单方面来看各种技术我们中国人都能做到，但是合在一起就有点差距了……能把魔兽打60分，征途打90分的人，他说的话当然也不用太在意。还有某国产动画片导演说我们老早就有了阿凡达的技术了，说罢还拿出一部样片给我们看……只能说国人自欺欺人的阿Q精神古来有之，这是根深蒂固在民族中的一种愚蠢思想，这种人我们也懒得去教育他。毕竟大多数的正常人都从这部影片中看到了未来。



《阿凡达》就是“我们”的未来

《阿凡达》中给我们触的地方有很多，跟画面和3D技术比起来，剧情、角色显得不怎么重要了（个人认为剧情并不像有些人说的那样俗套，也非常精彩）。虽然类似的概念我们在网游中早有体验，但是化在大屏幕上展现出来更让人震撼。毫无疑问，随着技术的越来越发达，更精致、逼真的画面将引领人们进入全新的电影时代。影视与游戏向来有融会贯通的关系，游戏从开始到现在，短短十来年的功夫，从文字MUD，到2D，然后到3D，也经历了一系列的变革。如今，很多游戏的画面已经达到了高端影视的标准，可以想见，未来我们接触的游戏将越来越高科技。以魔兽为例，十来年的发展让我们见证了游戏技术的变革（无独有偶，在阿凡达中我们也看到了很多魔兽世界的影子）。想到未来游戏技术将带来的变革，我们充满了期待。

次世代 源自日本语，即下一个时代，未来的时代。常说的次世代科技，即指还未广泛应用的先进技术。目前对次世代一词运用最多的领域是家用游戏机。常说的次世代主机指的是还未发售，或者发售不久，在性能上比现在主流的游戏机更卓越的主机。次世代主机是个相对的概念，个个时候都不相同。比如说2000年时，PS2、XBOX和GAMECUBE就被称作“次世代主机”。最近常常被称作的次世代主机指的是索尼PS3、微软XBOX360和任天堂Wii。而掌机方面，SP和NDS则可以算作GBA时代的次世代。



PS3



任天堂Wii



XBOX360

次世代不仅仅只应用游戏机而同时也广泛应用到各行各业。比如：DLG的利用高科技技术手段，生产的满足人们需求的次世代科技产品，次世代电池不仅在续航时间还是在质量安全方面都有很高的科技含量。

网游次世代 《阿凡达》可以称作是影视工业的一个里程碑，它带给我们一种全新的观影理念。而在游戏界，变革也在潜移默化地进行着。太平洋游戏王将2010年成为网游次世代元年，一直以来，单机游戏的画面和技术都远远超过网游，而如今越来越多的网游开始涉及虚幻引擎概念，网络游戏也开始逐渐具备了单机游戏的品质，而游戏也可以让人感受到在影视所没有的无可比拟的代入感，显然以互动为主的网游比单机更具备优势。想像一下如果你走在阿凡达的世界中内心该是一种什么样的感受？《阿凡达》的英文原名为“Avatar”，词根本源自梵文。意指降临人间的神之化身，通俗意义可理解为“化身”。而网游之于现实，也可用Avatar来一语概括。



化身，也是我们的游戏

我们下面来看看次世代元年中，有哪些游戏可以让我们像杰克·萨利一样，以Avatar的形式身临其境到神秘的潘多拉世界。

编辑：肥龙　美编：节早



游戏类型：3D角色扮演
目前状态：暴雪嘉年华公开
开发公司：暴雪
官方网站：http://www.worldofwarcraft.com

魔兽世界：大灾变

相信每个魔兽的玩家在看阿凡达的时候内心会跟我一样有很多莫名的冲动，潘多拉的世界里有很多魔兽世界的影子。如果说阿凡达抄袭魔兽那是对詹爷的大不敬，但是它们彼此之间有那么多的相似之处，也许是冥冥之中自有天意，让影视与游戏的两尊大神走到了一起。阿凡达跟魔兽世界一起创造了我们的“未来”，这让我对暴雪更加尊敬，也让我对魔兽的未来更充满期待。

暴雪在BlizzCon2009（2009年暴雪嘉年华）上正式公布《魔兽世界：大灾变》，玩家在全新的资料片中将面对的最终BOSS将是：死亡之翼。暴雪的品德和口碑已经在业界获得了验证，毫无疑问，大灾变将给我们带来一场游戏界的革命。而从暴雪各个渠道散步出来的消息看，这次大灾变等于将现有的魔兽世界重做，显然暴雪不仅仅满足于推出新的地图和副本以及等级上限，他们做的，是一个全新的魔兽世界——这是多么值得期待的一件事情。

新剧情

其他上古之神看到尤格萨隆的覆灭之后，也决定降临艾泽拉斯世界。而死亡之翼收到上古之神的蛊惑，关于这次艾泽拉斯世界的大灾变，是由于死亡之翼与上古之神共同参与造成的。当玩家们还在诺森德奋战的时候，死亡之翼已经召唤了元素大军对艾泽拉斯世界进行了大清洗。

等级上限将是85级，因为设计师们想集中精力做好正确的事情：重做艾泽拉斯并提供更多的高端游戏内容。新的高级公会系统将使玩家可以学习公会特技并将公会提升到最高20级，还可以在天赋树中投入点数。你将获得例如更便宜的修理费、更低的灭团耐久度损失，甚至是群体复活等技能。相位技术现在可以在你的游戏进程中添加和移除地形，例如海岸线会随着你的任务线而向内陆推进。

泰坦之路

天赋树将不会有扩展，只会有5个天赋点数。泰坦之路系统将允许玩家通过特定的路径打造自己的角色，这是新的天赋系统，将提供新的技能和被动技能。加入了专精系统，大量的天赋将被重做。这里的重点在于摆脱大量天赋技能，使你不再会仅仅因为某个天赋提供更多伤害或更高爆击就把所有天赋点数一股脑全投进去。

死亡之翼

黑龙军团领袖死亡之翼将是这个资料片中的主要敌人。死亡之翼在燃烧军团入侵后听到了上古之神的低语，他随之变得极其强大却无比癫狂。他的计划是使联盟和部落对引出元素位面这种事情放松警惕。元素位面是泰坦给元素生物创造的世界，但他们对此并不满意，例如拉格纳罗斯这样的家伙就很生气，后果很严重。

新种族——狼人

还有一些其他种族曾经列入联盟种族的备选，但是设计师们认为联盟需要一个野性种族，而部落需要一些搞怪和萌元素。

种族天赋：邪恶：伤害提高1%。

种族天赋：黑暗飞行：移动速度提高70%，持续10秒。

种族天赋：苦行：受疾病和诅咒影响的持续时间减少15%。

种族天赋：剥夺：剥皮技能提高15点。



狼人王国

新种族——地精

地精是来自科赞的高科技种族，他们的社会是由不同财团亲王的各大财团组成的。他们是一个新的阵营，而不是你现在在游戏里看到的那些。大灾变严重冲击了科赞，很可能已经将其摧毁。地精们现在是停留于失落群岛上的难民。作为地精你将以中立阵营开始，通过任务线加入部落。

种族天赋：讲价高手：无视阵营始终获得最高折扣。

种族天赋：微型地精仆人：召唤你的仆人，提供银行服务，持续1分钟，30秒冷却时间。

种族天赋：化学改变生活：炼金术技能提高15点。

种族天赋：火箭弹幕：用你的腰带向敌人发射火箭，造成火焰伤害。2分钟冷却时间。

种族天赋：火箭跳：激活你的火箭腰带使你向前跳跃。2分钟冷却时间。

种族天赋：惜时如金：攻击和施法速度提高1%。

世界

艾泽拉斯现在可以飞行。很多区域都将有一定程度改动，艾尔文森林这样的不会有明显变化，但是贫瘠之地这样的区域会被死亡之翼撕裂。哀嚎洞穴现在是热带植物遍布的繁茂区域。贫瘠之地有了更多的水体。部落最终征服了南海。



南贫瘠之地



新凄凉之地

每个区域都将被重做并加入新的任务、物品和美工设计。旧世界将是全新的体验，而你不再会看着敏捷加精神这样的任务奖励泪流满面了。

7个新区域：暮光高地、海加尔山、深渊之核、奥丹姆、吉尔尼亚斯、失落群岛、沉没的瓦斯琪尔城。

地下城与团队副本

新的团队副本火焰之地，你将进入火元素位面造访萨弗隆的腹地，拜访很生气很严重的拉格纳罗斯。

奥丹姆将有2个新副本，托维尔失落之城和起源大厅(泰坦城市)。

天空之墙(风元素位面)将有一个升级型副本和一个团队副本。

格瑞姆巴托将有一个升级型副本和一个团队副本。

死亡矿井和影牙城堡将回归成为85级英雄副本。

位于黑石塔的新升级副本黑石洞穴。这将是完全的新副本，新的美工、新的怪物，全新的一切。

根据暴雪一年一部的管理，大灾变将在2010年上市，按照暴雪之前的想法今年旗下将有两款大作同时上市，另一款毫无疑问是传说中的星际2。

《最终幻想14》为此系列继《最终幻想11》后新一代大型线上角色扮演游戏，游戏预定将有日文、英文、法文、德文四种语言版本，玩家将在广大的Erozea领域中展开全新的冒险，游戏预定2010年上市；游戏制作人由田中弘道（作品：最终幻想I、II、XI）担任，游戏音乐则为《最终幻想》系列音乐之父植松伸夫负责，美术总监为《最终幻想XII》的吉田明彦。

角色可自由定制外形，没有经验等级限制

人物的脸型、皮肤的颜色等都可以自由定制，此外用户界面也是可以自由定制。制作人河本信昭时也透露过，在《最终幻想14》将没有经验点和等级系统，可以看得出来，官方想将这款游戏将变成自由度高的游戏。

《最终幻想14》将是一款MMORPG，将于2010年中旬在全球范围内的PS3和PC平台上同步发售，届时将支持日语、英语、法语和德语四个语种。SE的发言人曾信誓旦旦地说："《最终幻想14》将全面超越最终幻想11的品质，代表着最终幻想系列一个巅峰，这会是一款里程碑式的网络游戏史诗巨制。"





唯美的画面是最终幻想的标志

三大主城

海滨城市林沙·罗明萨（Limsa Lominsa）

最早被公开的，位于威尔布兰岛南部海岸的海滨城市林沙·罗明萨（Limsa Lominsa）由许多小个的岛屿组成，有着"领航员的面纱"之称，城市的历史并不长，传说是当年为了逃离战乱的一支船队在航海女神Llymlaen引导下来到这里并建立起来的城市。因为海上贸易而迅速发展繁荣起来，但随之而来的也有海盗的麻烦。



沙漠之都乌尔达（Ul'Dah）

被高大的城墙重重围绕的沙漠之都乌尔达（Ul'Dah），城墙是为了抵挡风沙的侵袭而筑成的，恶劣的环境造就了城市居民顽强不屈的性格，周边有着丰富的矿产资源可供发掘。



游戏类型：角色扮演
游戏特征：奇幻游戏
开发公司：Square-Enix
官方网站：http://na.finalfantasyxiv.com/



森林之都格瑞丹尼亚（Gridania）

森林之都格瑞丹尼亚（Gridania），虽然同样是大陆的六大残留强国之一，但却很少和外界有联系。环绕在周围的高大密林就是格瑞丹尼亚最好的保护，相关在那里隐藏着能改变这块大陆的秘密。



五大种族

《最终幻想14》公开了5大种族。据《最终幻想11》的玩家称，各种族的长相和前作中的种族有些相似。比如，脸型、发型等等都很相似。据悉，这是开发人员的意思，目的是想让《最终幻想11》的玩家能对《最终幻想14》快速上手。不过，这5款种族和前作中的种族仅仅是模样相似，种族名等完全不同。



角色养成系统

《最终幻想14》中玩家可通过改变角色的手持武器或工具来改变角色的特性。这使得提升一个角色的个别能力变为可能，并衍生出将来的职业。这套系统将是角色成长之本。比如，即使是同样的角色，拿剑就成为剑士、拿杖就成为术士、拿鱼竿就成为渔夫、拿锤就成为锻造师。

值得一提的是，《最终幻想14》的战斗中装备会掉耐久度，锻造师作为可修复装备的职业，具有与《最终幻想11》的合成概念所不同的一种必要。整理目前已公开的《最终幻想14》的职业，便是以下四种。

战士：剑士和弓手等使用武器的职业

术士：咒术师和幻术师等使用魔器的职业

采集师：园丁和渔夫等使用采集工具的职业

手工艺师：锻造师和厨师等使用生产工具的职业



手工艺师、采集师

刊杂志收藏购买 xz888888

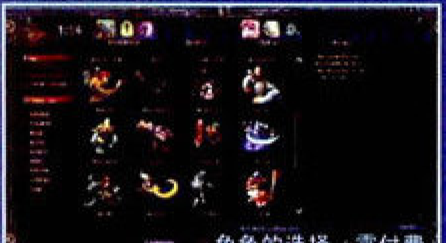
编辑：肥龙　美编：节早

传奇联盟 league of legends



游戏类型：即时战略
游戏研发：Riot Games
大陆运营：腾讯
官方网站：www.leagueoflegends.com

《League of Legends》是美国RoitGames最新开发的3D即时战略网游，是由DotA-Allstars原班人马精心打造，除了DotA的快节奏，多种策略，团队作战，多样化的英雄选择外，《联盟传奇》还拥有可自定义玩家的交互界面；通过网络可以提供无尽的自由英雄选择；拥有丰富和更加操作简洁的物品合成系统；更多的地图、场景提供不同的游戏乐趣；游戏内置的排行和竞技系统；先进、独特的“召唤”avatar系统等多种丰富的游戏特色。而RiotGames的开发团队是游戏领域内具有世界级水准的团队，成员因参与开发部分业内最好游戏而闻名。



角色的选择（需付费）

其中有DotA-Allstars原地图作者Steve Guinsoo（DotA主要开发者，DotA中的邪恶镰刀以其名字命名。现任Lol游戏英雄背景、技能、角色概念设计）。还有Tom Cadwell（前暴雪员工，War3主策划、War3数值平衡师、WOW系统策划师，现任Lol游戏系统主策划）。



游戏画面

团队作战

《LOL》特别强调以团队为导向的游戏玩法，玩家间必须共同努力来战胜对手。玩家可以透过游戏大厅、聊天室等方式来轻松沟通，游戏同时强化多人的支持，包括配对系统、战绩追踪、反作弊系统、游戏排行与家族制度等。游戏除了丰富的多人在线游戏内容外，同时也提供单人模式，玩家可以学习如何游玩，并且借由与AI战斗来练习新的战略。



线下比赛将成为未来发展方向

激烈赛事

《LOL》计划将结合每季赛事的方式来提供玩家在线竞争的刺激感，每季赛事会提供既定的英雄角色群、地图让玩家平等竞争，未来还将持续增加新的游戏内容。2010年上半年第一季赛事将首先在北美地区拉开帷幕。

TERA 阿柏瑞的命运之境



游戏类型：角色扮演
游戏特征：奇幻游戏
开发公司：Bluehole studio
所在地区：韩国
官方网站：http://tera.hangame.com/

关注TERA是因为天堂，这款游戏奠定了韩国泡菜在国人心目中的形象和地位，至今韩流唯美的画面仍然是很多玩家的第一印象，而天堂2给玩家带来的感动仍然在延续，可以说很多资深玩家是在天堂的影响下成长的。《TERA》原名《Project S1》，是由过去NCsoft旗下《天堂3》开发团队另组工作室“Blue Hole”开发出的首款大型MMORPG，并交由韩国 NHN代理营运，在游戏风格上不免让人联想到是《天堂》系列的后续作。游戏名称“TERA”源自于希腊语，意指The Exiled Realm of Arborea，阿柏瑞的命运之境（也有人翻译为：驱逐者的国度）。

《TERA》初登场人物共有6大种族、8大职业，在战斗系统方面，跳脱了以往MMORPG点击怪物打斗的模式，而是采取类似动作游戏，无须选定目标的战斗方式（non-targeting system），玩家只要挥动手上武器，就可以对一定范围内的怪物做出攻击的动作，为每场站斗增添了许多不可预料的变量。但是这种颠覆传统的设置究竟能不能获得玩家的认可还不确定。除此之外，研发团队称政治、经济、社群等系统在《TERA》亦占有相当的重要性。

在游戏中战斗，玩家须谨慎抓准出手的时机和小心面朝方向的正确性，甚至在打斗中站位的距离等，都会影响技能打击的强度和准度，此外，S1使用了知名的顶级引擎Unreal3，具有高水准的细致画面表现。



虚幻引擎3打造的唯美画面

韩国游戏给人的印象无非是唯美的画面，因为使用了顶级的虚幻3引擎，再加上天堂开发小组的助阵，TERA的画面自然也是让人非常期待。



魔法师公会

游戏音乐制作将由魔兽音乐工作室负责

制作过《魔兽世界》、《战神》、《辐射3》等游戏音乐的音乐工作室Sonar Eclipse将负责韩国网游《TERA》的音乐制作。

游戏音乐专业工作室Sonar Eclipse的Sean Lee称，"我们将承担由Bluehole Studio开发、NHN运营的网络游戏《TERA》的音乐制作工作，为游戏提供合适的最佳游戏声效。"



龙之谷

开发公司：Eyedentity Games
所在地区：韩日
游戏特征：奇幻游戏
战斗方式：即时战斗
官方网站：http://dn.sdo.com/

《龙之谷》是由盛大代理，韩国新锐网游公司Eyedentity Games开发的一款3D动作MMO游戏。开发公司的核心开发人员曾参与过《奇迹》《Huxley》及Xbox游戏《Kingdom Under Fire》系列、《N3》等的开发，因此对于角色肢体动作的运用具相当成熟的技术。《龙之谷》英文名为《Dragon Nest》，故事背景发生在具备奇幻特色的阿特利亚大陆。

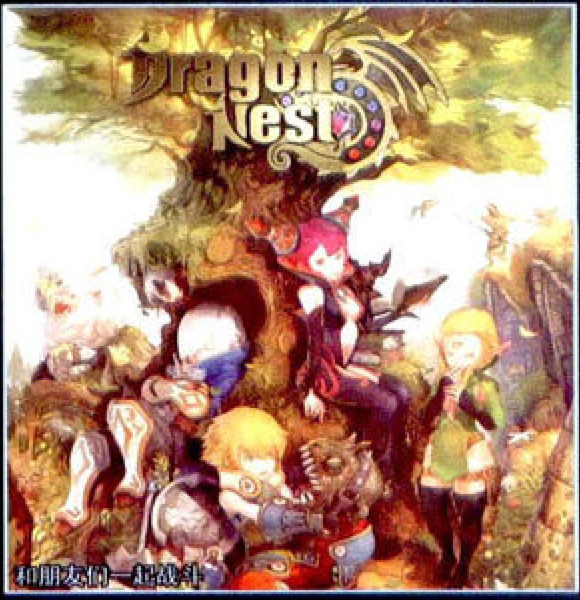

游戏场景

战斗体验



硬直！霸体！挑空！追击！Combo！暴击！滑步闪躲！这些概念曾只在单机格斗游戏和动作冒险游戏中闪耀，而今终于进入网游。

PVP对抗



和朋友们一起战斗

《龙之谷》将带来更加真实和激烈的PVP体验。在大型竞技场频道你可以遇到来自大陆各地的勇士，1V1、2V2甚至到8V8、16V16。多样化的3D比赛地图，随机出现的buff物品奖励，让战斗变得更加有趣。

全新操作方式

融会了3D动作游戏精华和次世代网游技术！作为3D动作冒险游戏，《龙之谷》必须操控角色闪躲攻击，打断敌人的技能，更多的讲究操作技术。


加速追击



洛奇英雄传

游戏类型：角色扮演
游戏特征：奇幻游戏
所在地区：韩日
官方网站：http://heroes.nexon.com/

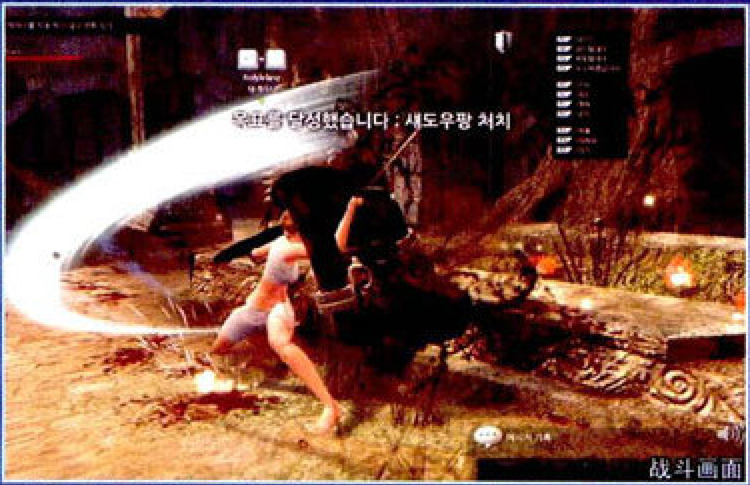

人物创建

《洛奇英雄传》为NEXON旗下的恶魔猫（DEVCAT）工作室开发的一款MMORPG游戏，与洛奇共享世界观，其游戏定义为成人外传形式的游戏。该游戏在洛奇运营后的第三年公布，起初是在2007年4月公布，起名为《Project 英雄传》，后来正式命名为《洛奇英雄传》（Mabinogi Heroes），虽然游戏与《洛奇》共享世界观，但是游戏的风格和《洛奇》是大不相同的，该游戏最大的特点是采用引擎为Source游戏引擎，该引擎曾开发过《半条命2》、《反恐精英》等游戏。

虽然游戏为MMORPG游戏，但是其画面和游戏效果都与当今主流电视游戏相当，而且游戏还提供高质量的物理动作环境。

18禁

《洛奇英雄传》被韩国游戏等级委员会定为18禁的网络游戏。而据了解，此次审核中NEXON公司所希望的却是15禁。对于此结果，NEXON公司没有表现出太大的遗憾。因为开发当初《洛奇英雄传》就追求写实的动作。可以看出，公司虽然会对结果表示遗憾，但毕竟之前也有考虑过，所以并不想对游戏进行修改再重新审核等级。


战斗画面

游戏玩法

此游戏的主要玩法与《怪物猎人》相似，单人的小村落，然后在港口建立任务副本，与最多四人同时协作通关。在船上可以与其他队友见面。主要进行方式为，角色的养成与副本任务的攻克，不断制获取BOSS的素材制造高度仿真的武器与装备。

一句话：该游戏是开房间的动作游戏。





《Blade&Soul》是摆脱单调的游戏方式，可以体验新乐趣的武侠动作MMORPG。计划通过扩大游戏内的角色所能做的事情体现新型MMORPG。具有特色的画面描述的东方风格的世界、融入武侠世界观的多种故事、还有至今为止从未体验过的加强的动作性，将给玩家带来全新体验。该游戏由《天堂2》的开发总监裴宰贤负责主导，知名画面设计师担任美工。


游戏画风非常大胆



剑灵：刀魂

游戏类型：角色扮演
游戏特征：武侠游戏
开发公司：Ncsoft
所在地区：韩日
官方网站：http://bns.plaync.co.kr/

《Blade&Soul》是以东方艺术风格、武侠世界观为主题，以干、坤、辰、麟四种族（种族名称为暂时音译）、融合韩国“创世歌”中创世神话的题材。《剑灵》包含气功、内功、轻功等设计，并融合武侠侠义故事，传达东方神秘主义的世界观。当媒体提及游戏设计如何表现这些武功、研发上有无遇到任何困难时，裴宰贤表示，《剑灵》研发最大目标就是要超越现有在线角色扮演游戏（MMORPG）限制，武侠是最好的题材，游戏结合中、日、韩等东方武术，想呈现像是可飞到几十米高轻功，或是以掌中发出气功，或是袖里暗器等，将与西方风格有很大的不同；裴宰贤说，他在国、高中时，很喜欢看台湾小说家卧龙生的武侠小说，他在游戏呈现武打动作时，很多都是从台湾武侠小说中得到灵感，至于像香港的武打影片也是他的灵感来源。

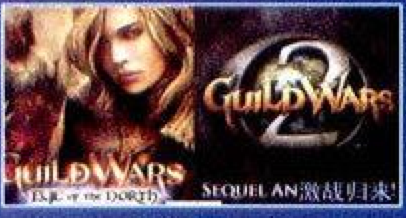


战斗截图



游戏未来也可能列为十八禁

目前游戏设定有 7 个职业，目前公开是可用拳、可用剑的职业，至于轻功会是所有职业都可以用。



NCsoft在德国科隆举办的Gamescon游戏大展公布了旗下公司ArenaNet知名线大作《激战》新作《激战2》大量资料。这是《激战2》在世界范围内的首次曝光。NCsoft同步公开包括人类幻想的城堡、种族Charr世界景观等画面，同时说明《激战2》设定为一代250年后的游戏世界：《激战2》最主要的改变将是把重点转移成一个持续不断的世界、大规模的战斗，会有为特定故事元素所设计的游戏副本，且将加入玩家所期待的跳跃能力，玩家甚至可以在新的水下世界体验水中冒险的乐趣。

游戏影片描述几世纪以来，战争与混乱在Tyria上肆虐，五个种族彼此竞争对上，希望寻求彼此势力的平衡。然而，龙族觉醒了，龙族对权势的欲望让他们从沉睡中苏醒，龙的气息造成广大的破坏力，同时得到了众多的俘虏：一只不死之龙Zhaitan引发了地震与海啸、摧毁了Orr这个国家，并且率领亡灵军队将向五种族袭击而来。



五大种族

开发商表示，在《激战2》中Tyria世界中将有5个种族，包括面对困境却依旧坚韧的人类、来自北方寒冷大地的Norn、拥有神奇的小发明与高度智慧的Asura、以凶勐战士闻名的种族Charr与和植物关係密切的年轻种族Sylvari，他们将合作起来对抗巨大的龙族与亡灵大军。



人类种族



老牌俄罗斯游戏制作团队Nival最新开发的MMORPG游戏《亚洛斯Online》（Allods Online）2009年12月11日开始了第一次内测。角色的等级限定为1到10级。这款宇宙幻想风格的线上游戏是以俄罗斯1997年上市、销售量突破120万套的角色扮演游戏《Allods》（法师之怒）为基础，游戏以无数的漂浮的岛屿构成世界的舞台，玩家除了可以在自身势力的岛屿进行冒险外，也可以借由如同飞艇般的船隻，前往敌方岛屿进行PvP。

卡通风格的《Allods Online》故事背景设在历史上曾发生过爆炸的“Sarnaut”奇幻星球的废墟上，其仅存的6大种族现正分布在被称为“Allods”的漂浮的群岛上。该游戏将为玩家提供1500种不同的任务，由此揭开有关“Sarnaut”星球过去及阴谋的神秘面纱，讲述一段长达数千年的历史。玩家可从两大对立派系——“联盟”和“帝国”中选择其一作

刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


“Astral”战舰

为自己的所属阵营，并从游戏提供的28种职业任选一种展开游戏。《Allods Online》融合了基于地面的传统型MMORPG的最佳游戏玩点，并在此基础上为高等级玩家打造了“Astral”空间。该空间是一种动态游戏环境，玩家可乘坐各自的“Astral”战舰，在其中尽情体验探索、发现这个星系上的环境，扮演从列兵到舰长的多彩多样的角色。

该游戏北美地区的代理权被著名免费网游平台gPotato公司拿下，欧洲地区的运营则由同样著名的免费网游运营公司Gala-Net负责。预计将在2009年年末开始正式运营，届时将开放英语、法语和德语三个语种的服务器。

据游戏开发商介绍，该游戏的开发耗时两年，游戏的美工团队成员曾囊括世界著名网络绘画大赛Dominance War的前几名，由屡获殊荣的顶级3D艺术家马克摩根领衔制作，其游戏画面、游戏音乐都堪称世界一流水准，游戏开发投入超过1200万美元，堪称免费游戏中的顶级大作。拥有MMORPG中的所有经典元素，包括地下城、RAID、完善的制造系统和平衡的PVP系统等等。此外，《亚洛斯》的玩家还可以配合操纵魔法驱动的庞大飞空艇在各个神秘的空岛之间展开冒险，激烈的空战也将加入到游戏当中。





第九大陆C9

开发公司：NHN
所在地区：韩国
测试日期：8月15日
官方网站：http://c9.hangame.com/

NHN Games公司从2006年开始策划及开发的《C9》是具有卓越的画面技术及精巧而简练的战斗方式，生动故事情节和多种环境地下城的全3D MMORPG，玩家可通过《C9》体验到独特的探险和挑战的世界。

战士、萨满还是猎人？

目前《C9》世界中，玩家一共有三种职业的选择可供游玩，分别是战士、萨满以及猎人。在10级前的职业只能算是见习，10至25才是正式职业，而25级时每个职业都各自有三种不同方向的转职路线，技能的种类也相当的分歧。









战士，是近战职业，可以装备武器以及盾牌，攻击方式包括了用盾牌衝击、用剑攻击等等，抗打击程度也相当高。25级后可以选择武斗士、剑圣或守护者。

武斗士主要是平均型的延伸，可攻可守，连续技也相当猛烈；剑圣则强化了攻击能力，双手持剑时可大幅增强伤害，防御相对薄弱，有衝刺的技能；守护者顾名思义，强化的就是防御的部分，不仅可以选择拿双手的巨盾，也有许多依靠盾牌使用的技能。

萨满，与一般游戏中的纯法师有些差别，萨满不仅仅会使用魔法攻击，通常还是依靠手中的魔法杖进行攻击的。萨满在25级时可以选择精灵术士、幻影术士或道士。

精灵术士不同于其他分支的特点有召唤兽，有攻击、坐骑、辅助型，还可以切换属性，精灵术士是不常使用法杖普通攻击的；道士这个分支则是暴力型法师，几乎都是用法杖硬碰硬打击，如果控制的流畅，也可以感受到不同于用刀剑攻击的风味；幻影术士属于综合型，有许多控场的技能，也包含了其他两种分支的操控技巧。

猎人，可以使用弓与匕首两种不同的武器进行攻击，为盗贼与弓箭手的综合体，是灵敏的猎杀者。猎人25级转职可选择成为刺客、游侠或斥侯。

转职刺客后将可以装备双匕首来攻击，还有些两段跳的技巧与加速攻击的技能，还有一个强力的箭雨技能；游侠则会强化弓箭的技能，有多种属性箭矢替敌人附加各种负面状态；斥候则可以设置不同的地雷，变换自身的属性使匕首或弓箭的攻击带有各种有不同的效果。

编辑：samtown 美编：哈秋

游戏阿凡达 AVATAR THE GAME——比以往都有进步

7.5 AVATAR Preferential 综合评分



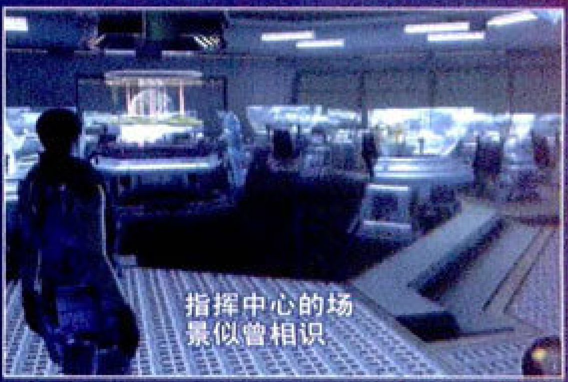
一小块就能买几千万美金的石头我这里有一坨呢

5 AVATAR Preferential 剧情

剧情依旧延续了电影改编游戏的一贯作风，讲述了电影剧情之外发生的事情。应该是发生在电影剧情之前，玩家扮演一名被派遣到潘多拉星球上的RDA海军陆战队士兵，同时也是阿凡达计划的一员：阿凡达计划的目的是将人类意识转移到人类与星球原住民纳威人（Na'vi）基因融合而成的生物容器“阿凡达”内，以利人类与外星人之间的沟通。当然，你在游戏里也会遇到电影中的人物，作为NPC他们会给你各种任务来帮助你了解整个潘多拉行星。



美女NPC会交给你一系列任务



指挥中心的场景似曾相识

6 AVATAR Preferential 种族特性

游戏中你可以选择两大种族：人类和纳威人。但游戏一开始你只能选择人类进行一系列的上手任务，在你完成新手任务后，你会接到一个会见两大阵营指挥官的任务，系统这时会让你选择一个阵营，选择了一方就要把另一方的指挥官杀死，当然你接下去就会变成人类或者纳威人，任务和角色特点也会随着种族的变化而改变。人类以先进科技作为武装，武器多以远程枪械为主，攻击力不高，但自身防御力很高；纳威人以部落原始武器为主，多为近战，攻击力高但防御差。我建议大家玩纳威人，因为人类玩下来的感觉就和其他第三人称射击游戏差不多，比如说《失落的星球》；而纳威人却有与众不同的砍杀快感，感觉像《波斯王子》。



任务给你选择阵营的机会



我的悍妹造型

8 AVATAR Preferential 经验升级

这次和传统射击游戏最大不同的地方是加入了经验升级的系统。你的角色可以通过杀死植物、敌人以及完成任务等方式来获得经验，经验到达一定数量就能提升角色等级，而伴随经验的升级你使用的武器，身上的装甲，特殊技能的等级也会提升。在游戏中，角色只能同时携带四种武器与四种特殊技能，但有十几种可供你选择，我建议人类选择射程远攻击力高的武器，技能应采取炮火支援和自我保护为主；而纳威人比较青睐于近战肉搏武器（双刀、长矛），技能则以能匿踪和高速移动的为主。



装甲升级

8 AVATAR Preferential 载具

这是游戏最值得称赞的地方，可以让玩家驾驶的载具非常多，操作也非常简单，可以说涵盖了所有电影中我们所看到的载具。人类士兵可以操作机枪塔、越野车、运输船、导弹车、装甲机器人、直升机等等，纳威人可以骑乘六脚马、飞龙、犀牛以及猎豹等坐骑。这里我特别要提的就是纳威人的飞龙，骑上后可以自由飞行翻山越岭，就算在小地图上显示的黑色区域也照飞不误，去飞在天上那些山头上面坐坐完全不成问题，这要比木讷的人类直升机爽快得多，唯一的缺点是不能战斗……纳威人唯一在骑乘状态能战斗的只有黑豹，这也是我不太满意的地方。


直升机的操作很麻烦



战斗起来还是机器人爽快

5 AVATAR Preferential 场景

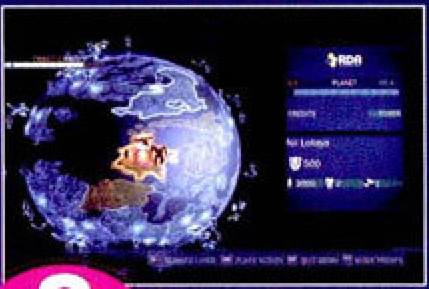
游戏的场景从真实度上来说做得还不错，电影里出现的植物、风景、地貌基本都有展现，夜景也很漂亮。但是我认为还是没有表现出科幻影片中的那种宏伟、磅礴的星球景观，玩家一直在色彩单调的原始丛林里来回穿梭，不同地图间的外形变幻也少了一些，玩久了感觉很单调，再加上一成不变的任务模式，地图探索、杀敌数量、寻找物品，很快就会让你失去耐心。



游戏中的地图都比较单调

6 AVATAR Preferential 征服模式

值得一提的是游戏中在传送点可以玩的征服模式（Conquest）小游戏，这个模式是个迷你的策略游戏，玩家可以调配资源，生产兵力占领潘多拉星球的各个区域，并获得额外的经验值或能力加成。但这个游戏系统对于大叔和所有C&C玩家来说早已不陌生了，它与《命令与征服3：凯恩之怒》里的那个征服模式的系统一模一样，不知道是不是一个团队做的。唯一的不同就是C&C3里的征服模式是独立的，而在这里它与主体游戏有经验和技能上的联系。





8 AVATAR Preferential 潘多拉百科

在游戏里你还会发现一个内建的资料库——潘多拉百科（Pandora-Pedia），这个系统与C&C3的资料库也是如出一辙。你需要通过角色升级、探索地图和完成任务来开启它，某种程度上与WOW的成就系统也有几分相似。百科里提供了电影/游戏的设定资料，比如阿凡达计划的目的、潘多拉星球的生态、自然环境、地理、纳威人与星球结合的相关科技等等，这些都是电影中无法表达完整的内容，作为一种补充是非常值得玩家去关注的，在之后的杂志中，我们也将会为大家来重点介绍这块内容。



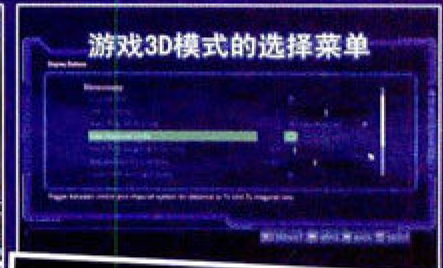
六大类百科项目



0 AVATAR Preferential 3D模式

另外我还发现在游戏的显示设定里居然有3D模式这块，于是我还特别去购买了红蓝片和偏光的3D眼镜来测试效果，结果所有的3D模式体验下来都没有任何作用和效果，所以我只能给出0分的评价。之后我了解到两种可能，一是游戏的3D模式只是为PS3和XBOX360准备的，那为什么还要把这个模式放在PC游戏里呢？二就是你需要去购买一块支持3D系统的显卡，我网上查了一下，价格都在上千元……至截稿前阿汤叔依旧在不断地摸索，希望破解了3D系统的玩家能够给我来信交流经验哦！


但是一直没什么效果


游戏3D模式的选择菜单

阿凡达online

我所指不是单机游戏里提供的网上对战模式，那只是能在PC服务器上进行16人同时对战的连线竞技游戏，和传统的CS、使命召唤等差不多。我所说的是真正支持千人同时在线的网络游戏。近期听闻国外的《星际迷航online》已经开始公开测试，那同样拥有星球系统、升级系统、种族战争等网游特点的《阿凡达》又何尝不能退出online版本呢？当然，我们唯一所要祈祷的就是希望这款游戏不会是一家韩国公司或者一家国内作坊来完成……



阿凡达星球



DARKVOID 黑暗虚空

和游戏一起进入那无尽的虚空

综合评分	6
画面	6
音效	7
游戏性	6
操作	6

游戏简介

《黑暗虚空》游戏以第三人称科幻射击游戏为基础，并加入了空战和陆战两种方式交替进行游戏，同时还将配合主角身后的飞行包进行各种跳跃动作来越过一个一个的场景难题，主角也可以使用不同的武器给玩家们选择和升级。



蛇形刀手般的射击姿势

游戏中主角在一次飞机飞行中误入进了神秘的百慕大区域，在这里遇到了神秘的外星种族企图威胁着地球乃至宇宙，而流落到这里的主角就与在同时在百慕大迷失的人们一同反抗这个外星邪恶势力，使用人类或外星的科技来战胜这邪恶力量。


地面战斗很像战争机器

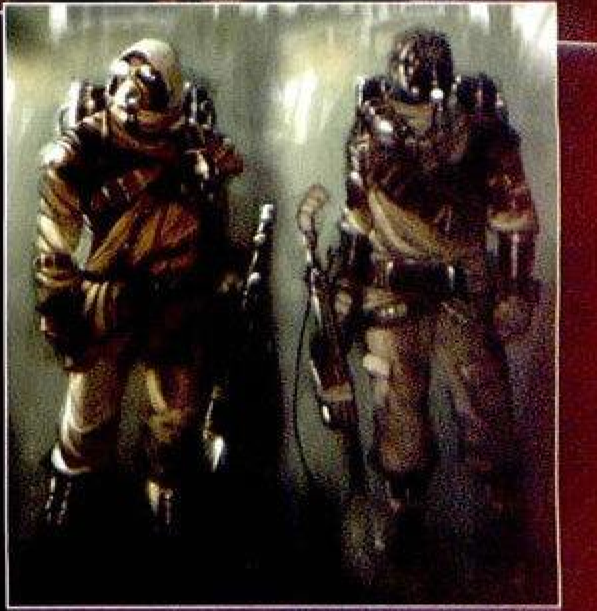


空战是本游戏的一大特色

操作指南

本次的操作分为地面和空中两周方式，下来就为玩家们详细介绍。

地面操作	左Shift：跑步冲刺
W：向前移动	[]：炮塔切换
S：向后移动	Tab：锁定任务目标
A：向左移动	空中操作
D：向右移动	W：增压，加快速度
鼠标左键：射击	S：降压，降低速度
鼠标右键：进入瞄准模式	A：向左翻滚
鼠标滚轮：切换武器	D：向右翻滚
F：次级武器（如手雷）	鼠标左键：主要武器射击
R：填装子弹	鼠标右键：次要武器射击
E：确认，离敌近身为肉搏，在喷射浮空状态下则为关闭喷射器	R：锁定最近敌人
C：进入掩护状态，同时按方向可以越过障碍。	E：确认
Q：开启喷射器	左Alt：特别移动
空格：跳跃和掩护，跳跃中再按进入喷射浮空状态（需得到飞行包后）	空格：关闭喷射器



文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass



让我们一起遨游在天际

空中战介绍

游戏最大的卖点就在于主角身穿喷射器在空中和敌人一决雌雄，这里的操作一下会切换为传统的飞行游戏操作，玩家通过飞行角度和速度的调整进行飞行，而在这快速的飞行中还要果断的避开敌人的攻击，并能有效的追击在空中敌人。

整个模式的游戏性较为普通，并且操作不利于键盘鼠标，如果能有一个手柄那就方便很多。而且因为飞行距离较短，并且敌我双方的距离较近，在激烈的时候有可能会导致眼花缭乱，手动瞄准十分不易。


外星人的飞机速度很快

地面战介绍

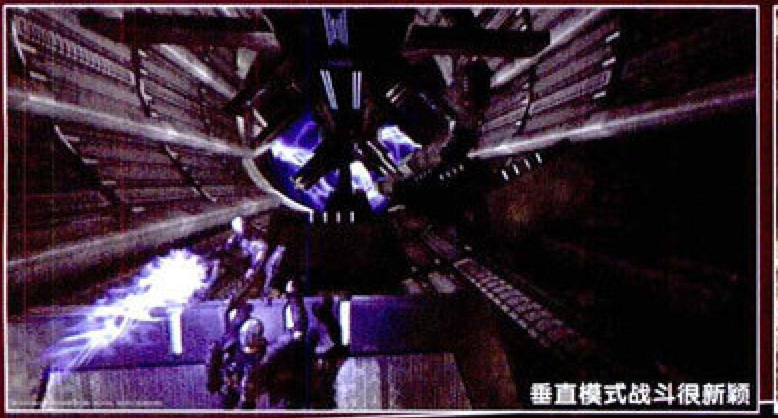
当然游戏大部分时候还是在地面进行，这里就如同标准的第三人称游戏，主角需要使用枪械、手雷等武器去消灭前面的外星敌人，要多利用掩护躲避在掩体后并给予敌人攻击，具体的感觉很像《战争机器》。

玩家除了使用地球人的武器，还可以捡起外星人的武器使用，而且击败敌人后可以获得不同的点数，这些点数在游戏中可以用来升级武器，不过外星喽罗往往比较耐打，使用肉搏是一个快捷的手段。一路上主角还需要跳过和攀爬不同的障碍，只需要在有提示的地方按C和相应的方向键，这是游戏的另一个亮点，在攀爬和跳跃中也经常会有敌人出现，这时就将进入90度的垂直视觉角度进行反击。

随着游戏的进行主角会得到喷射器背包，这时就有了另一项重要的功能，玩家可以进行喷射来到达远处空中的场景或者跳下万丈深渊，同时在任何场景都可以进行更高的跳跃喷射，从上方直接快速跳跃接近敌人进行攻击也是不错的选择。

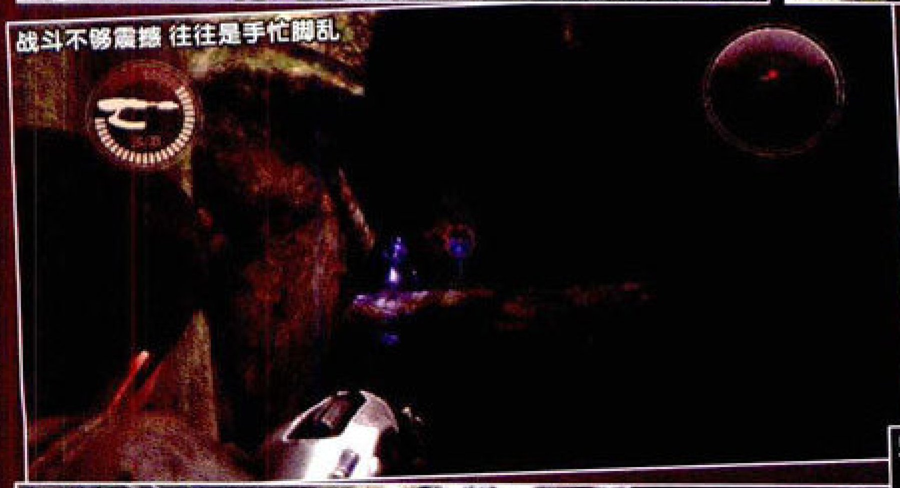
游戏后面的关卡会有越来越多需要喷射跳跃的设计，而且一次失足就会GAME OVER，所以掌握好喷射器的使用就可以快速的上手游戏。


游戏中的敌人都很耐打


垂直模式战斗很新颖


游戏中的炮塔可以自由操作




战斗不够震撼 往往是手忙脚乱

游戏总结

虽然本作已经宣传了很久，但这依然没有阻止《黑暗虚空》的差强人意，建模的粗糙、别手的操作、机械式的动作，不得不让人怀疑本游戏根本是一个还在开发的半成品；关卡设计方面不够人性化，虽然新颖的模式一开始让玩家眼前一亮，但是耐玩性十分之低，敌人、武器、收集要素的匮乏，以至于到最后也不过是在重复当初所作的事情，而更令人沮丧的是该游戏的整个流程也只有6个小时，比忘掉它的时间还要短。

CAPCOM已经将《黑暗虚空》的计划发售量从200万调整至60万，但是我们依然有理由相信这对本作来说依然是一个巨大的目标，也许CAPCOM需要的是像其他游戏一样的认真制作，而不是为了自己的财年来发售游戏，最后引用外国媒体的一句评语：“沉闷和令人讨厌的内容各占一半，这绝对是一款你唯恐避之不及的游戏。”


只能说游戏浪费了好的创意

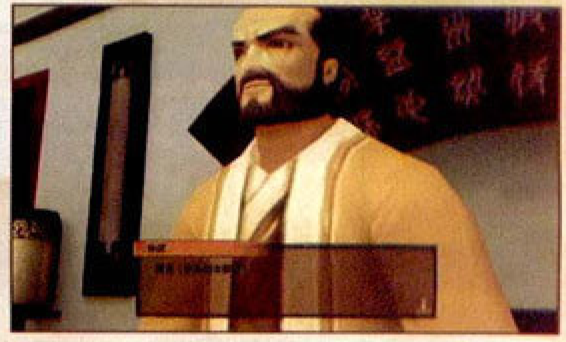

虽然很多创新 但是整体让人失望

四周一片昏黑，是夜吗？我不清楚，只觉得周围本来就是这样，虽然四周空旷，不过却没有风，所以在这里也不会觉得冷　眼前有一位女性，是谁呢？应该是我娘　为什么会说应该呢？因为不知为何我就是记不起娘的样子，但是却不知为何，一见到眼前的女性就觉得她是我娘，也许所谓母子的就是这样的感觉吧　我开口称呼她为娘，并将今天师傅夸奖我的事情告诉了她　娘就这样抚摸着我的头，静静地听我说着话



倏然起身，看了看窗外的景色，发觉时间已经不能称之为清晨了。早上刚要起床的时候，因为昨天练剑过急四肢觉得有些酸痛，便又在床上歇息了一会儿，谁知在迷迷糊糊之际，又一次睡着了。刚才似乎正在做一个梦。不知为何，每一次我睡着的时候都会梦到自己正在对娘倾诉，记得梦里还说到师傅夸奖我。想到这里，不禁自责起来，现在这副懒散的样子不是辜负了师傅他老人家的期望了吗，便立即一个鲤鱼打挺，起床做练剑准备。

在出门前，我先向父亲徐庶请了一个早安。我并非父亲亲生，而是受其收养的孤儿，但是父亲从未将我视为外人，赐名徐暮云，细心抚养。听别人说父亲是水镜门下门生，其智略可谓当世之逸才，不过儿时每次父亲教我读书的时候，我没多久就打起了瞌睡，不过在父亲知道我有心练习剑术之后，便大力鼓励我专心习武。而我现在也是“张郃”的入室弟子，父亲他老人家的大恩我可谓没齿难忘。在拜别父亲后我便赶往练剑场。

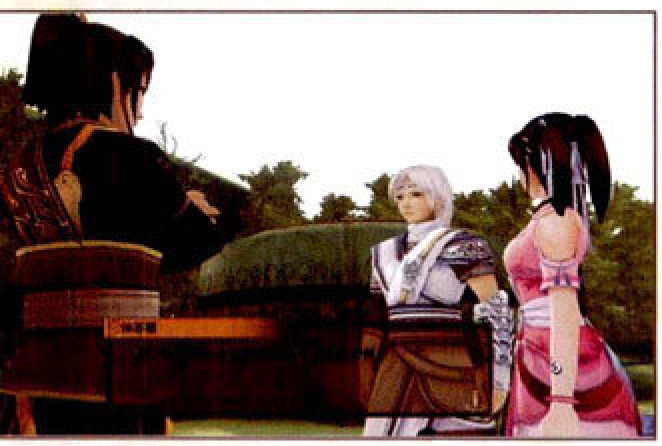


离家没多久就遇上了秦规和夏侯繁，他们似乎是我小时候的玩伴。至于为什么说是“似乎”呢，那是因为我现在完全没有以前的记忆，我以前大病一场从此对过去的记忆不是悉数忘却就是暧昧不清。所以虽然他们说着小时候曾经欺负过我，现在想想真是不好意思之类的话，其实真正觉得不好意思的反倒是我，因为对于一个将他们忘记的人，还能够这么坦诚的对待，我真的很感谢。刚没说上几句，兰茵出现了。兰茵不仅是我的青梅竹马，同时也是我共同练剑的知己。她是师傅，也就是张郃他老人家收养的剑僮，不过小时候却由于曾经一场变故，从此不能发出声音。她为此还消沉过许久，所以现在大家不会在她面前提起“不能说话”之事。不过，但是对我来说要和兰茵交流并没有多大的障碍，我可以从她的表情和手势之间了解她想要说什么。虽然大家对此事称奇，不过我却觉得这对于从小长大的青梅竹马来说，不是理所当然之事吗？





兰茵似乎是因为我一直未在练剑场现身，便来找我，我立即与秦规、夏侯繁话别，和兰芝一起去练剑场与师兄柏乔会合。我和兰芝一阵小跑后，来到了洛水畔南侧的练剑场，见到师兄已经在练剑，急忙上去问候。不过师兄柏乔并不介意，柏乔是我师兄的字，也是与他相熟之人的称呼，师兄本名张诰，是大英雄同时也是我的师傅——张郃之孙，一直对我照顾有加，也是我最敬重之人。柏乔兄拿出一份书信，并问我可知此为何物。我们师兄弟自幼练剑，已有小成，洛阳之地可谓无人不知，所以我对此物自然不算陌生，这应该就是“挑战书”。我接过书信，却见上面只有地点和时间并无署名，原来是无名无姓之辈啊，顿时兴趣骤降。不过师兄却说道：“如果知道这书信是怎么来的，你就不会如此了。”他表示他昨天练剑时就感觉有人窥视，所以原本想使一个破绽让对方现身，谁知由于练剑时间已长，确实有些劳累，一个疏忽就见此书信已放在身边。听了此番缘由，我倒是来了兴趣。书信上说要我们三人同时赴约，虽然对不起另一位师兄弟张皓，我与师兄，以及兰茵起身前往信中所指地点。



夜晚，洛阳北方的北邙山。原本想直登书信上注明的地点，却在山脚下遇到一位女子，她说她祖传的一只木盒不知去向，里面还有父亲的遗物，我见她心中急切，而且山中妖物众多便表示愿意帮她寻找。之后在山中不远处发现了和女子描述极为相像的木盒，而缘由似乎是妖物的恶作剧。别过女子之后，我们师兄弟三人来到了约定地点，不过颇为意外的是在场的只有一个穿着奇装的绿衣青年。竟然叫我们三人赴约，自己却只有一人，心想此人未免过于狂妄了吧。不过，言语间对方似乎并无恶意，只是盼望切磋而已。既然这么说，我们三人也就全力一战了。

BOSS战 久悠

第一场BOSS战，难度并不高，不过要小心久悠在HP低下时会使用分身术，化作三人　不过其中两个是假的，攻和血都不高，也可以事先准备徐暮云的终极必杀，全体攻击



战毕，虽然胜了，不过对方确实有着叫我们多人赴约的理由，战斗中他施展异术化身三人，让我们大开眼界。就在我们想要询问青年来历时，有一人一边拍手称好、一边向我们走来。这便是我从小的结义兄弟曹元仲，据他所言，他现在官居散骑黄门侍中，所以一般自称曹侍中。兄长心思新颖，常做一些古怪之事，见他出现便明白大半就是他搞的鬼吧。果不其然，那名青年本名久悠，来自邪马台国，远渡重洋来我国学习。与兄长结识后了解到我们师兄弟的事情，便一直想要和我们切磋，所以让兄长安排了这场神秘的比试，我听了之后不禁苦笑，真是兄长的风格。不过以此为契机，我向兰芝和柏乔兄介绍了我的这位兄长，而同时我也认识了这位万事热心好学的异国青年。

次日清晨，我又和平时一样与师兄柏乔以及兰茵来到练剑场练剑，不过这一次师兄提出用真剑进行一场比试，我听后急忙拒绝。因为我们小时候曾经因为好奇而拿真剑比试过，不过被师傅痛骂了一顿。不过，柏乔兄说道：“那时我们年幼，不知分寸，所以师傅会阻止，但是现在以我们的实力却拿着木剑比划，到时遇上真正的战斗，不是会不知所措了吗？”我想其昨天的挑战，心想确实有理，就和柏乔兄一起拿起了一旁的真剑。

BOSS战 柏乔

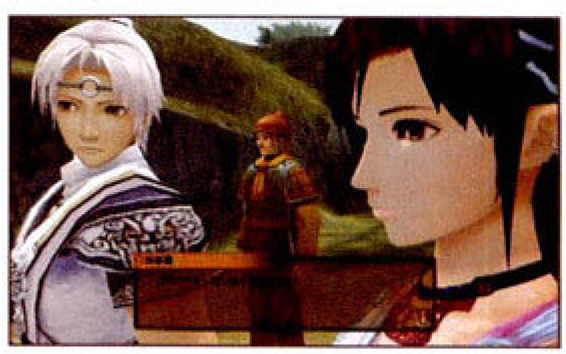
师兄弟间的单挑，一直使用技能攻击的话不会有任何问题



结果我竟然赢了，能够在比试中赢了师兄，我自然万分高兴，可还没等我高兴起来，就被兰茵敲了脑袋。她表示，因为真剑的关系，柏乔兄在比试中处处小心忍让，而我却在那里肆无忌惮。经她这么提醒，我也想起柏乔兄确实不可能这样两下就败下阵来，不过刚才比试一开始我便沉浸其中浑然忘我，不禁为刚才得意忘形的自己不好意思的挠起头来。不过，柏乔兄却笑着表示，这是自己不好，自己提出的真剑比试，却在真的拿起剑后，顾虑重重。语毕，似乎望着我略有所思。就在这个时候，侍从传令要我们师兄弟全数千前往洛阳东南的少室山报道，即刻启程。我心想，终于要开始了。



我们到达少室山后就见到张皓等在了那里，他也是和我们一起长大的师兄弟，虽然我对于往事的记忆不多，不过却总觉得此人一直和我们处事不和，果然言语间又说了些让人不快的话语。这时，我们的师傅，魏国右将军张郃来了。除了张皓外，我们都不再意气用事。之后，师傅宣布了叫我们来的目的，也是我期待许久的——考试。因为柏乔兄与兰茵已经在之前通过了考试，所以这次参加的是我和张皓。然后，师傅公布了此次考试的内容：“我军的前方部队已经被大军包围，苦苦支撑，而我们便是增援。一人代表五千人，即可启程过关，分秒必争的救援我军。不过路途遥远需要通过重重关卡，还要小心夜间休息时山贼的袭击。”在分发了我们数天的口粮后，便命令我与柏乔兄一组，张皓和兰茵一组，互相比试。我听了师傅的分组后，心中一惊，倒不是不愿意和柏乔兄同组，只是兰芝……我斜眼望向兰芝，却见她并无不满之意，想要向师傅抗议，不过我心里也明白他老人家的脾气，所以也只能这么接受了。不过张皓这家伙，却还一直在一旁唧唧歪歪个不停……



在和柏乔兄启程后不久我将地上有一块奇怪的石头闪闪发亮，我心中想起师傅平日的教诲，对于可疑之处一定要留心注意，便将石头捡起放在行囊中。在赶路不到一个时辰后，我们便到达了第一个关卡，而守关的

便是张豹将军，既然是考试无需寒暄，我们立即兵刃互指。战毕，张豹竟然直爽的夸我英雄出少年，到顿时让我不好意思了，给我们通关令牌时他告诉我们，之后还要考验观察力，但是提示仅仅点到为止，没有透露过多。



BOSS战 张豹

属性是幽冥，多用柏乔的攻击就可以，注意追加攻击的点击时机

得胜之后，我和柏乔兄更是意气扬扬的赶路，在第二个关卡我们遇到了乐仪将军，就在我们要拔出兵器之际，乐仪将军表示这第二关要考的是智略。之后便将五题交予我，虽然我小时候对于父亲的教导深感抱歉，不过与兵法有关的知识还是熟知不少的，所以分别以“战争”、“水的形态”、“孙子兵法”、“集中兵力，取信部下”、“错”悉数解答。得到第二块通关令牌后，我们在夕阳中来到了第三个关卡。这一次，守军的将军问我们有没有注意到路途中的可疑之处，我不慌不忙的交出路途中捡到的五块青云石，至此一日间过了三关。



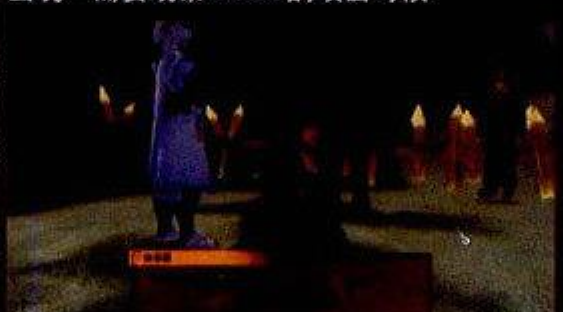
入夜，我和柏乔兄在山间搭起帐篷露宿。闲谈间，竟然被他调侃了和兰茵的关系。不过笑完之后，他却收起谈笑的表情，和我说起了我们身为师兄弟的事情。他表示，我在日后剑术造诣必会有大成，而到时候他是远远比不上的。听了师兄说这话我自然坐不住，表示兄长何出此言。但是柏乔兄却说，他只是在考虑今后的志向，他感觉到了自己在剑术上的极限，但是自己的带兵志略却时有受到师傅的夸奖，所以他要开始正视未来。此夜，我们互相定下将来的志向，我要成为“天下第一的剑客”，而柏乔兄要成为“常胜不败的将军”。



之后，我便问起了之前柏乔兄和兰茵间的考试，但是没想到柏乔兄竟然说那时是兰茵赢了。正要询问原因时，柏乔兄忽然紧张的站了起来，说帐篷外有人影攒动，要谨慎提防。我觉得应该只是错觉的时候，柏乔兄却已冲出了帐篷。我也马上出去四处窥探，但是根本没有看见柏乔兄的人影，想起师傅所言，近日有不知名的山贼作乱，不禁紧张起来。想到下一个关卡就在不远处，便立即跑去求人共同搜索，可是怎么知道守关的邓将军一直在那里说着一些责任、军规什么的丝毫无派人协助的意识，我一时气血上涌，又立即奔回去找人。最后终于在一棵树下找到了柏乔兄，可是他已经遭山贼暗算受了重伤。虽然他一直说着师傅的考试、自己的伤可以应付什么的，不过我怎么可以让自己受了重伤的挚友独自待在有着山贼的山中呢？我立马扛起柏乔兄的手臂，扶他前往之前邓将军的关卡寻求医治。到达关卡的时候已经是拂晓时分，就在我喊着快快前往关后的住家寻求医治的时候，那个顽固的石头竟然说要过关，一定要通过考试，我一气之下把这个大胖子料理了一顿。

BOSS战 邓洋

第一次介绍蓄力攻击的BOSS，在战斗的后半段使用　出现蓄力攻击的范围时，需要变换队列躲避蓄力攻击　这里虽然会显示蓄力攻击的范围，但是之后的BOSS战不会出现，需要观察BOSS的攻击习惯



过关后，我原本想要继续陪着柏乔兄，不过他表示有这些士兵照料断然不会有事，叮嘱我不要忘了考试的事情，而让师傅他老人家伤心，至此我只能独自赶往考试终点。一路上我只知道狂奔，好早点结束考试去探望柏乔兄。在终点处，见到张皓也只有一人站在那里。询问之后才知道，他竟然抛下被山贼袭击的兰茵，我急忙要偕他回去找人，谁知这家伙竟然出言不逊，在教训了他一顿后，师傅出现了，而在他身后的竟然就是柏乔兄和兰茵。师傅表示，受山贼袭击乃是演技，而虚弱与受伤乃是服药，并表示此次考试是先到达的张皓获胜。面对沮丧的我，师傅说在我回去救人时就已经输了，军情紧急又怎么可以只顾个人私情，语末，他转身离去之时我却淡淡的听到师傅他老人家说到“如果是我的话，也许也会做出与你相同的选择。”瞬间我不知何意，顿感惊讶，但是师傅的考试与此番话语的用意我却是在很久很久之后才明白……

BOSS战 张皓

最简单的一场BOSS战，没有任何难度



考试结束后，兰茵向师傅请求让我、柏乔兄以及兰茵三人独自下山。得到允许后，师傅便和张皓一同离开，我刚要询问为何要独自下山，柏乔兄表示兰茵想要我们一起登上少室山的山顶浏览一下风景。夜晚，我们登上了山顶，在星空下我们找到一片草地仰面躺下，怀念起昔日时光。谈了好多小时候的事情，柏乔兄还说到兰茵小时候可是很强硬的保护着我，现在却变得好温柔，问我有没有这么觉得。老实说，我对于过去的事情还真的记得不太清楚，正不知道要怎么回答的时候，兰茵却忽然起身急忙走开了。山中野兽横行，我担心她一个人出事，就要柏乔兄和我一起去追，不过柏乔兄却笑着让我一个人去。



没办法，我只能一个人回去找兰茵，老实说总觉得他们两个人都知道些什么，但就我一个人还蒙在鼓里。往回走没多久我就找到了兰茵，就在我不知如何开口问她为何要跑掉的时候，兰茵却先说到是否还记得我们曾经来过这里。被这么一问，我倒是沉思起

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

来，隐约间似乎觉得确实来过这里。之后，柏乔兄也过来了，他这不是也蛮担心的吗，为什么方才不一起过来呢？问了他同样的问题后，柏乔兄也说想起来，曾经来过这里。并且我们三人一起在三颗并列的树下埋藏过一些东西。我们三人通过回忆找到了那三棵树，正要寻找埋藏点的时候竟然有野兽骚扰。，打跑之后我们挖出了埋藏之物。柏乔兄埋藏的是一个师傅送的装水葫芦，记得我曾经很想要一个一样的葫芦而闹过情绪；兰茵埋藏的是一个手镯，柏乔兄看着手镯似乎回想着什么；而我埋藏的是一把少时的剑，这剑是曾经柏乔兄所赠。刚没说上几句，察觉到似乎又有野兽袭击。准备还击时却发现，有着怪异之处，原来是一只金色的狼，我知道我从小时候起就一直被此狼袭击，说是夺我体内的“剑气”，与其战斗的时候不知为何总觉得我的攻击似乎被这妖兽吸收了一般毫无作用，幸好有柏乔兄和兰茵帮忙才将它赶走。



BOSS战 野兽

与一只猛虎交战，BOSS本身没有什么需要特别注意的地方，不过这一场战斗和下一场是连起来的，中间没有修整，所以打的时候注意留有余力

BOSS战 金色妖兽

一直出现在游戏中的妖兽，徐暮云的技能攻击只会造成1点的伤害，还是让他来使用物品吧，攻击就交给柏乔和兰茵



之后为了防止妖兽再次袭击，我提出我们轮流守夜，柏乔兄表示就由他来做第一个守夜人。而我似乎因为遇到那个妖兽的原因，格外劳累，就答应了他的要求，合上了眼。但是，没多久等我被吵醒，睁开双眼的时候，却见到柏乔兄为了保护我，硬生生的承受了再次回来的妖兽一记重击。我和兰茵立即起来应战，按妖兽却遁入了森林之中。我们慌忙查看柏乔兄的伤势，甚是严重，柏乔兄意识似乎也有些模糊了，还说要把那个葫芦作为纪念留给我，我大骂他别说丧气话。一边让兰茵照料他，一边去找些水回来。最后，终于在兰茵的努力下，柏乔兄撑到了天明，我和兰茵，将他护送回了洛阳。



将柏乔兄送回师傅的府中，没想到师傅并没有责备我和兰茵，而是怪柏乔兄历练不够。之后我告别兰茵回到了家中，和父亲谈起了遭遇了妖兽的事情，父亲说记得小时候我时常被这个妖兽袭击，幸好我有着兰茵的保护才幸免于难，还说那个妖兽似乎很怕兰茵云云。不过我实在太累了，并没有听进多少，之后回到房中倒头就睡了。梦中似乎和娘又提及了妖兽的事情。



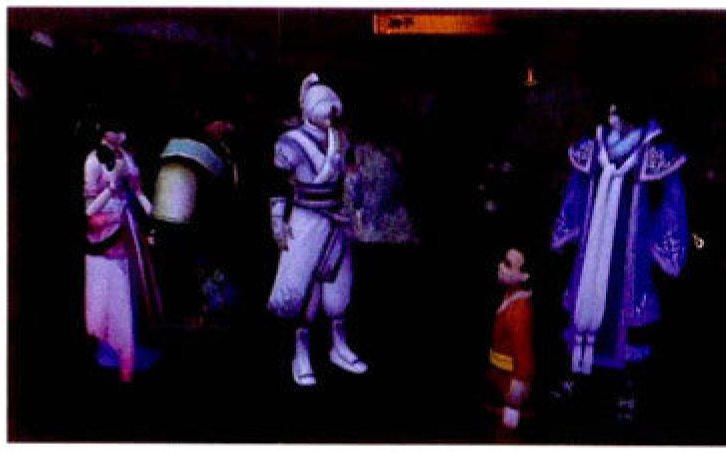
次日清晨，我被父亲的家丁徐安叫醒，说是有一份交给我的书信，留下书信后便离开了。我打开书信一开，原来是兄长曹侍中的，他约我在洛水畔相见。来到洛水畔，他先是向我介绍了一位一直站在洛水桥上名叫曹植的人，之后说是要交付给我一个极其秘密的任务，具体的内容甚至和父亲以及师傅都不能提起。而任务的内容则是寻找和他极为相似的一位皇族私生子，现在只知道他流落民间成为了一名木匠。他让之前的青年久悠协助我，还给了我一些便于打点的盘缠。次日，我在城门口遇到了悠久，然后来到张府邀兰茵一同寻人。和久悠结伴后，我深切了体会到了他学习的热情，而他表示他的一些异术也可以让我们使用，“境界”的功能就此开启。



不过茫茫人海，应该怎么找人呢？在向街上路人打听了消息后，我决定来到木工房了解实情，来到木工房后却被告知了解情况的总管出去了，不过应该在客栈。来到客栈找人时，只见掌柜煞有兴趣的远观着两个客人，口中默念道“了不起、了不起。”问起木工总管是否来过后，掌柜说他已经回木工房了。最后在木工房，终于找到了有用的信息，我要找的人应该叫“阿旋”。而人现在在哪里，应该王十家会了解。来到王十家，听到阿旋应该和狗子一起去了北邙山，既然了解了目的地，那么就即可启程了。



来到北邙山没有见到阿旋，却见到狗子和一个长相病瘦的青年在一起，狗子称青年是“淳于恒大夫”似乎在请求青年去医某人的病。青年刻薄万分，没想到对于小孩也以言语讥讽，而这时久悠似乎搞错了学习的方向，竟然以为“淳于恒大夫”是某种称号，就在我想着向他怎么解释的时候，那个青年却独自走开了，不过没走几步就倒下了并且被精怪袭击。我们赶忙上去营救，那青年被救起之后却反问我们为什么要救他，又再次离去。而我也只得带着狗子下山去。



之后再次返回洛阳王十家，了解到应该去铜雀台寻找阿旋不会有错，总之，又要跑一次了。正想要出城的时候，却见到刚护送回来的狗子又要溜出去，我上前逮住他，他却大叫着要去找淳于恒大夫医娘的病。心想，那个叫淳于恒的应该不会轻易被狗子动容。而且人海茫茫怎么找啊，但是见狗子又哭又闹，说他听到现在去少室山可以找到大夫，我只好和他说我会帮助他找人的，才把他劝说回家。出城后心想，少室山也是顺路，就去找找看吧。

结果没想到在少室山脚真的找到了狗子口中的“淳于恒大夫”，而这次他正被一男一女纠缠着，老实说就算我不是大夫我也可以从这淳于恒大夫脸上的病态看出他应该不像长命的人，不过看来他的说话方式来看更加不像长命的人。没多久这一男一女就动怒了，老实说我倒是不想再去救他，不过兰茵

却让我去帮忙，没办法，只好再出手了。打跑了这对男女后，我们的大夫果然又是一副说话没好气的样子。我心想，所以我不想救他啦。淳于恒转身离开后，没走几步又倒在了地上。就在我们犯愁之际，见到乔大叔跑了过来，他似乎认识淳于恒大夫，背他回了家中。老实说，淳于恒大夫的样子确实让人担心，不过我现在也有任务在身，不便过多耽搁啊。不过一旁兰茵的眼神，好吧。我们再回一次乔大叔的家。



刚进乔大叔家，就见到淳于恒又在那里大闹的要走，言语间得知。原来这人真的是神医淳于恒，而乔大叔想要让他医治一下女儿的顽疾。争吵的热烈的时候，年轻的医师士安冲了进来，大骂淳于恒作为大夫却没有丝毫医德。淳于恒听后竟然呼呼大笑起来，说道“医德！好，那我就救这个女孩子，而相应地要你的命做抵偿，你身为医生不是要有救人的医德吗？”我听了前因后果后，也不禁大怒了起来，要你医治一个人有那么困难吗？而现在又要人的命做代价。但是士安竟然毫不犹豫的接受了，语毕淳于恒便说要去换黄土高坡采药，而站在那里的士安依然毫无动容。我叹气道，就没有人能够改变这个无德大夫的想法吗？为了寻找劝说的契机，我也随淳于恒来到了黄土高坡。打败魔物采药完毕后，我一直都找不到劝说的时机，最后淳于恒按照约定医治好了乔大叔的女儿。而士安也凛然的接受了命运，但是淳于恒只留下了一句“你的命我先留着。”便离开了乔家。这个变故，倒是让我惊讶，追赶上去后才了解淳于恒的家族都身患无法医治的疾病，即使他被称为神医也不能救自己，所以他菲薄人命，寻求一死。但是在我看来他并不想寻死啊，只是苦恼矛盾而已。听了我的想法后，他又一次的大笑我竟然说出这等荒谬的言语，不过表示我很有趣，就此一起同行。



之后，虽然迟了数日。但终于来到铜雀台，见到了阿旋。就算没有人帮我指出谁是阿旋，我也立即就明白是谁，我惊讶万分，因为他的容貌真的和兄长一模一样。不过看着阿旋戒备的样子，似乎认为我们是骗子，要我们付数目巨大钱款。钱的问题倒是好解决，因为有兄长的事先准备，我就爽快的答应了。这么爽快，反到让阿旋与他的同伴惊讶不已，相信了我的言辞。正要离去之际，久悠表示想要参观学习这个建造中的铜雀台，听了这话阿旋倒是兴趣万分，自叹“木工煞费苦心没人记得，只记得动口造宫殿的皇帝。”全然没有了之前的疑虑，自告奋勇的充当向导。半个时辰后，我们启程回了洛阳。回到洛阳向兄长交付了任务后，久悠又去好学了，兄长对我大加赞赏，离开曹府后我便护送兰茵回张郃府后，便自己回家了。



时光飞逝，半年后的一天我正在家中练剑，徐安跑来说兰茵找我。我便启程来到了张郃府，兰茵告诉我，她听人说最近在附近又有金色妖兽的流言，要我小心剑气。同时又拿出一张地图，说这是她作为孤儿流浪时相识的一位结义姐姐寄来的，她姐姐正在研修仙术，想要退治那个妖兽可以去寻求她姐姐的帮助，并准备与我一起去并州之西。关于那个妖兽的事情，我的倒是早就想要做个了结，而且也正好可以外出增加磨炼，便接受了兰茵的好意。之后便去练剑场征询师傅由于兰茵一同外出之事，途中遇到久悠，他表示也有兴趣参加。来到练剑场，师傅正在操练兵士，他同意了我的请求，而我此时得知柏乔兄已经加入军队，开始了征程。之后我回家也想父亲阐明了外出的缘由，父亲也说道这个年纪确实应该去增加自己的经历了，就欣然答应了，并在次日送我出了城门。其实，那时我并不知道，那只妖兽正时时刻刻的盯着我。



从黄土高坡启程前往兰茵的姐姐信中描绘之处，路途中遇到一群劫匪，带头的人自称韩龙。我们与他厮杀了好一阵，韩龙败下阵来，而他带领的小弟们也四散而去。他放下武器，束手待毙，不过老实说同为练剑之人，我倒是觉得他武艺不错。若非他的小弟们不济，被我们以众击寡，我并没有自信一定可以赢他，而且他同时为人直爽，并不像穷凶极恶之人，所以表示想要将他推荐于朝中的兄长。韩龙听后，感动万分，说做此行业是迫于生计，赡养家中老母。遂领着我的书信，前往洛阳了。



BOSS战 韩龙

韩龙的首次登场，攻击力极其可怕，使用范围技能清理掉前排的小兵后，注意让徐暮云给BOSS加上攻击力下降的技能，不然你人物等级不高的话，很有可能被韩龙一招秒杀

继续前行，来到了兰茵义姐所指的道观，但是此观已经残破不堪，虽然可以感到有人曾经居住过，不过现在已经观中无人。不过既然已经来了，那还是进去细细打探一番。观中虽然也是一片残破，不过确实尚可住人，同时墙上的一幅壁画格外引人注目。腾龙戏珠，一人正乘此龙而升，地上的数人似乎依依不舍。久悠见了立即又拿出笔来细细记录，我对于传说之事自幼就不在行，所以想要问问兰茵是否有头绪。但是却见到兰茵略显吃惊的样子，莫非她知道一些由来。正想询问的时候，道观中竟然凭空幻化出一只青龙幻兽，虽然言语不通，不过其意并非和善，我们三人只得拿起武器，仓促应战。幻兽巨大，而且有着强力的蓄力吐息，若非兰茵的导气之法助我战斗，我们可能已经丧于幻兽爪下。但是刚击退幻兽，还容不得我们喘息，我们三人就被一阵紫电青光围绕，之后便毫无意识了。



BOSS战 青龙幻兽

一开始的时候HP很少，几下就解决之后即开始正式的战斗，这是第一次出现真正意义上的蓄力攻击BOSS，不过蓄力攻击必定为前排，注意躲避就可以





BOSS战 镇守神将

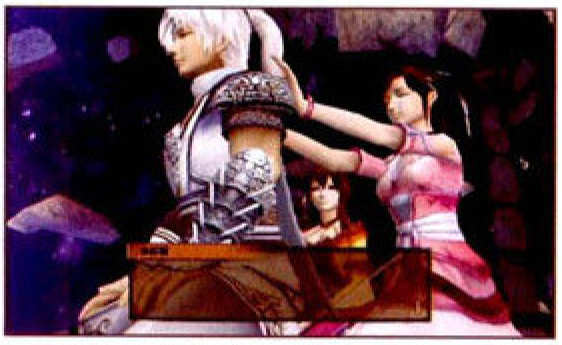
需要注意神将面前的的神兵不要全部杀掉，不然神将会发威，所以即不要去使用妖兽，也尽量不要去装凶壤虎须，否则战斗的时候会难以控制

等我再次醒来的时候发现兰茵正跪坐在我身边，看来我们暂且无事，但是望向四周却是一片让我瞠目结舌的异景。四周非明非暗，群星环绕，实在不像是寻常地方。而且诡异的是我们的所在地空旷无比，但是却没有感受到有风吹来。见我醒来，兰茵露出了一幅如释重负的表情，而久悠也走了过来，相对于我见到异景的不知所措，他似乎更为醉心于能够遇到此等奇事，我不禁再一次的承认久悠的强大之处。但是这等异景究竟应该是何解释，肯定不是我们之前所在的通常之地。“此地是一处上古天神所亲自设下之结界！”一位女子为我解开了心中疑惑，虽然还未知晓其身份，但不知为何有着一种似曾相识的感觉。之后，待她报上姓名后得知，原来她就是兰茵的义姐——芝茵。我急忙起身回礼，而交谈后得知他的师傅在不久前病逝，而她也遇到的和我们类似的异象来到了此处。不过，我猛然想起她方才说了“结界”二字，难道我们将会终身受困于此吗？不过芝茵表示尚有方可以逃出，要我们随她而去。

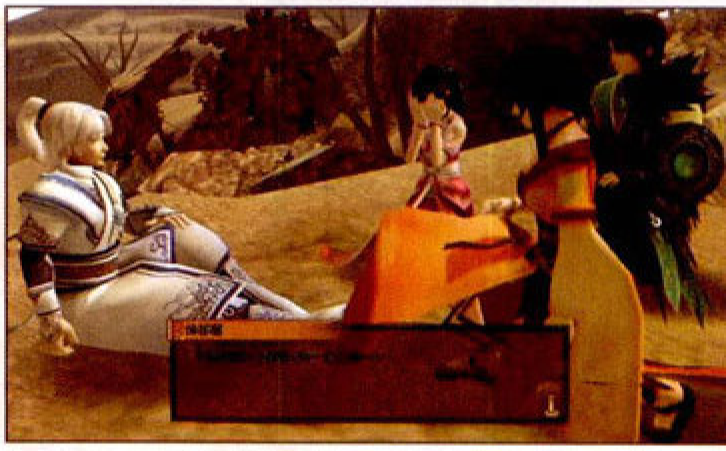


异境的道路七转八弯，我们跑的好一阵，在途中芝茵再一次向我们讲述了此块奇异之地的详情。此地为“神凛幻城”乃是封印某凶恶妖魔之地，而久悠也充分发挥了他好学的所长。最后终于来到了芝茵所说的荧煌之扉前，但是扉前依然布有强力的结界，若强行闯出会烈火焚身。而即使集合我们众人之力，依然无法让结界撼动分毫。正要思索方法的时候，竟然出现了门扉幻化出的镇守神将，无法用言语沟通，只得应战。但是应战前芝茵千叮万嘱，不要尽破神将率领的神兵，不然神将发怒，后果不堪设想。

但是即使击破了镇守神将，我们依然无法打破结界离开此地。正在我担心，难道要永远徘徊于此地的时候，芝茵提出，引导我体内的“剑气”以击破上古天神之力。兰茵听了引导“剑气”二字立即表现出万千的不愿意，但这确实是现在唯一的办法了，她也只得答应。我盘坐于荧煌之扉前，而兰茵她们两姐妹在我身后运用导气之法，激发我体内的剑气。没多久我就感觉到了那股自幼就察觉的力量，但是并不似以前那么稀薄，而是逐渐增强起来。正当力量越来越强之际，我却觉得经脉之气逆流，虽然那股力量还在增强，但是渐渐不受我的控制，四散暴走。我回过头来，看见久悠似乎正承受着我体内散发的剑气向我走来，想要帮我压制体内的力量，我想要口中轻呼小心，但是字句之声未出口，却化出冲击波将其弹飞。我感觉力量还在不断增强，意识逐渐模糊，想要抑制暴走的意志正在逐渐消散。原本应该在附近的兰茵、芝茵、久悠，他们的身影在我心中正逐渐模糊，渐渐的化为一片空白，不过感觉我的心智正要丧失之时我感到一缕熟悉的温暖感觉，像什么呢？对，有点像在母亲怀中的感觉。我的意识消散了……



在黑暗中我感觉到有人的哭声，我连忙起身，口中不自觉的问到“我……我还……活着吗？”，周围已经是一片黄土高坡的景色，而兰茵在我身旁早已泣不成声。经芝茵的讲述我才知道，原来在最后时刻兰茵舍身将我体内的剑气导向正道，才让我幸免于难，而荧煌之扉的结界已经被我四散的剑气打消，所以我们才得以回来。听了芝茵的话，我将哭个不停的兰茵好生安抚了一番。然后，我想起芝茵说过她师傅不久前已经仙逝，而现在道观破旧，不如将她引荐给兄长，方便安置打点。芝茵听了欣然领受，谢过我之后，我们启程返回洛阳。



回到洛阳，却不见帝都的繁华，街上来往路人也身着朴素，心生难免疑惑，路边一个卖艺的杂技团，也被官兵驱赶。但是不管如何，还是先启程返回家中禀告父亲。不过来到家中，徐安却说父亲有事出门，还未回来，这到让我一下子没了方向。这时初到洛阳的芝茵表示想要游历一番，既然如此我自当尽地主之谊。一路介绍完市集后，见到城门口众人聚集，我好奇的上去听闻，才知道原来皇帝驾崩，新帝初登基，所以城内会是如此的景象。将城内大致游历一番后，我安置了芝茵的住处，然后送了兰茵回家，便再次返回家中。这一次父亲已经回家，并且交给我一份曹侍中给我的书信，原来我之前推荐的韩龙已经担当了御前侍卫。父亲这时才知道原来这位曹侍中就是我年幼时结拜的兄弟，他说那时以为我们年幼只是闹着玩，没想到至今依然如此热络，并且对能够安排“御前侍卫”之职的曹侍中十分感兴趣，让我改日引荐。



数日后，韩龙来访，说是传新帝的旨意要与我见面，让我速去曹侍中的府上。来到侍中府，发现兰茵竟然也被邀请，我正问起兄长为何不在，并且如何见新帝的时候。韩龙表示兄长要我先通过一条秘道，没想到这个时候兄长也要耍古怪，没办法，我和兰茵一起进入秘道。秘道中的除了尖刺一场危险之外，还有一些有着细微裂缝的地面也不能通过，要不是兰茵提醒，我险些着了道。前进没多久，就看见三个机关上分别亮着蓝、红、黄的颜色，而一些秘门上也有着紫、橙、绿的亮光。我寻思起父亲曾经提到的颜色叠加之事，照此做法果然打开了秘门，过了秘道。

但是出了秘道，见到的确实一间四处无门的密室，疑惑之际，韩龙扭动了一旁的灯台，暗门打开，并且表示这是第二关。不得不再次佩服兄长的古灵精怪，同时也无奈的迎接着第二关。摸索前进一段路程，看见一排铜狮香炉中的三个有些古怪，扭动第一、三个果然出现了一道秘门，里面是一把兰茵的武器。而之后换作一、二个，就出现了继续前行的道路，之后又过了数个机关，通过了这第二条秘道。



我正想着不会还有第三吧，韩龙倒是点头称确实有第三道，罢了罢了，只得继续。韩龙表示，要我躲过侍卫的巡视，找回一个香炉，就可以知晓通往兄长所在之处的道路。虽然这次他说的简单，不过躲过侍卫，总觉自己要做一件不得了的事情。在找到并安置完香炉之后，终于来到密室，见到了让我累得够呛的兄长。可是兄长竟然身穿龙袍，瞬间让我不知所措，而这时另一位穿着曹侍中衣着的兄长走了过来，两人异口同声到，“贤弟，你猜猜看哪一个才是真正的兄长。”唉，真是服了我这个爱捉弄人的兄长。



之后兄长告诉我，他正是魏明帝曹叡，而另一位则是之前我寻觅到的阿旋，他的孪生哥哥。迷宫乃是他哥哥的杰作，当我问说为什么要安排的如此神秘后，兄长说当他告诉久悠自己真实身份的时候，他竟然没有什么惊讶，所以才在告诉我之前，如此安排一番。我心想，要是你拿出什么久悠没见过的古怪奇物，他应该就会惊讶的大呼小叫了吧。兄长要我依然按照兄弟相称，不要拘束，而他也会继续保留曹侍中的身份，便于暗中行事。之后他谈及了此次召见的目的，原来他担心伏居蜀汉的诸葛亮，但是他作为新帝威望尚未巩固，朝中老臣认为威胁应是雄踞江东的孙权，所以兄长让我去长安拜访关右总督，并且进入秦岭绘制当地的地势图。不过看来要向父亲引荐之事，暂时是不可能了。

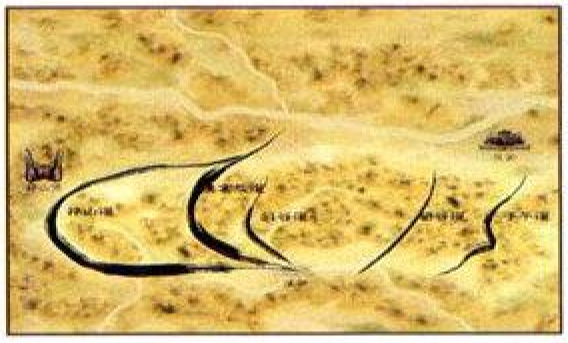
回家稍事整理后，便向父亲禀告了此事，但是在谈及蜀寇的时候，父亲面露尴尬。之后去张郃府邀请兰茵、芝茵，我们三人共同前往曹侍中的府上，再次说明任务后，兄长要我们出发前和韩龙、久悠切磋一番，果然每次遇到兄长就不会这么简单了事啊，自然只能领命向兄长展示一下我时至今日的成长了。比试完之后，久悠便和我们一起启程，完成使命。实际上，我在很久以后想起此事，正是这道御命，让我的命运逐渐改变。



BOSS战 韩龙、久悠

久悠会施展群体攻击的法术，不过威力不算大，战斗全可以准备一点不死泉水，选择一个BOSS集中杀死后，再攻击另一个

颠簸数日来到长安，果然不似洛阳的浮华，军事要地的长安到处都是一片尚武的简洁之风。我们立即来到都督府内，拜见夏侯楙。不过都督夏侯楙，确实如同兄长所料，没有把新帝以及新帝的顾虑放在眼里，只道川蜀行进此地的路途难以上青天，之后给了我们通关令牌，就让我们自己想办法实地勘察各个关卡了。出了都督府，从门前的侍卫处了解到，川蜀行进此地虽然有五条道路：祁山道、陈仓故道、斜谷道、骆谷道以及子午道。但是陈仓以及子午的道路早已残破不堪，而剩下的道路险峻，大军想要通过，根本不可能不被探查到意图。



虽然被如此告知，不过剩下的尚可行路的三条道路还是要探查一番，绘制地图才行，不过山地险峻，想要去的话显然要找寻一位向导。正在思索之间，看到街上的一个杂技团似乎因为演砸了，围观的人正在散去。我想他们善于行走江湖，说不定会对于向导之事知晓有些头绪。搭话之后，团中一位自称莲花的女子表示愿意带领我们行走各道，不过要一些作为向导的酬劳，这个理应如此，所以欣然答应了。



我们首先来到了长安最近的子午道，侍从对于地势险峻的描述没有丝毫的夸大，虽然路途上设置栈道但是依然陡峭无比，据莲花姑娘所言，即使独自带上绳索，想要从川蜀翻越山岭也要数十天的时间。最后我们来到了莲花姑娘所知晓的，最适合绘制山川图之地，刚到此处却遇见了两只山魈，我们还未怎么动手就见他们互相殴打起来。没多久，两只山魈就都逃走了，我还是没明白他们究竟是为何跑出来的。然后就开始绘制山川图了，不过因为我绘画如果鸡爪一般不堪入目，所以只能在一旁看着他们三人绘制，说起来在绘图的时候我觉得久悠似乎一直在意着芝茵，不过说起来，也没有什么东西是他不在意的，所以就看着这险峻的山道，等待他们绘制完毕。

BOSS战 山魈

同样没有难度的一张，因为两个BOSS间会互相攻击，集中攻击就可以



而第二个勘察之地便是斜谷道，斜谷道的山势更为高耸，山间之道云雾缭绕危险更甚。来了不久，就听这里的守军说，此地最近发生怪异之事，接连有巡逻的小队坠落山谷，可能是山间鬼魅所致，要我们多加小心。行至前方，果然见到了一只白色巨鹿，随后一位白衣女子一同现身。她称她是此地的仙子，与先王曹孟德乃是旧识，并变出一座吊桥，让我们通过瀑布与她详谈秘事，但是这一诡计被久悠识破，原来他所待的神镜可以映射出事物本来的形象，而该白衣女子所讲的皆为妄语。之后白鹿向我们袭来，想要将我们推下山崖。不同于以往遇到的妖

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：轩辕猫 编辑：睡猫 美编：阿凯

怪，巨鹿接连制造分身让我们很难攻击到本体，幸好有久悠的神镜指明其中奥秘，才得以险胜。想来这就是让兵士们纷纷坠谷的元凶吧，不过为何山中会突显妖魅呢？难道正如兄长所言，有蜀汉的歹人开始涌动了吗？绘制完山川图后我们前往下一个地点。



BOSS战 白鹿幻兽

BOSS会施展分身，而且战斗的时候BOSS的血量是看不见的 只有真正的BOSS会施展攻击，久悠的辨识法术对幻象使用的时候会显示无法辨识，在找出真正的BOSS后，使用徐暮云降低攻击力的招数，标上标记即可

最后来到的便是祁山道，此地确实最为平缓，不过有着祁山堡严守，并不容易通过。通过山道的时候我们遇到了一个山神，不由分说的要我们交出之前获得的“灵蟒青衣”。这个岂是说交就交出去的东西，正要提剑时兰茵制止了我，并交出了山神口中之物。山神随即消失，不过却留下一把小刀，据芝茵所言此物满是仙灵之气。之后我们便开始绘制最后的山川图，绘制的时候看到久悠和兰茵坐在一起聊着什么，没想到他们什么时候也熟络了起来。



绘制完所有的山川图，我们回到长安。刚想要向莲花姑娘表示感谢，却见到先前遇到的杂技团团员心急撩火的赶来说大事不好了，要莲花快点回客栈。就在我心想会有什么急事的时候，想起应该要给莲花的酬劳还没有付呢，所以决定先去一次客栈，来到客栈才知道原来他们的团确实出了大事，客栈着火的责任被归咎于他们团员的表演。在听了掌柜描述之后，觉得曾经到过此处的“青冥道人”最为可疑，莲花想要独自去子午道揪出这个歹人，我想之前莲花姑娘帮了我们大忙，就便是愿意一同前往，来到子午谷后果然见到了这个妖言惑众的歹人，扭送官府之后，着火的事件总算找到了真凶。



回到长安客栈，莲花再次向我们表示感谢，不过此时我发现莲花身上的文身下似乎有旧伤，原来莲花小时候曾经遭遇家境残败，而她的这个伤也是那时留下的。这是我想起当日离开洛阳时，曾经听客栈的掌柜说过，他们留宿的客人中有一个叫丁叔的人，拿着一个木刻小象，正在寻找一名叫娄桑的女子，而这个女子的描述，觉得和眼前的莲花很像，所以就开口向莲花说了这件事。忽然莲花一阵惊讶，她说小时候似乎确有其事，而娄桑的名字好久没有人这么叫了，他表示想要和我们一起回洛阳看一下丁叔。莲花想要和团长暂别，并说探寻旧事之后一定会回来，但是最后大家依然不欢而散。就在我们寻思何时启程回洛阳的时候，见到一位布店前的女子手中拿着一个木刻小象，而根据莲花所言这个应该就是丁叔的那个小象。从那女子口中我们得知原来这个确实是一位大叔送给她的，而那位大叔去了斜谷口，匆忙赶到斜谷口，发现丁叔正在遭贼人袭击，幸好有一位壮士相助。我们一起赶走了贼人，将丁叔和壮士带回山中的客栈。莲花和丁叔终于会见了，言谈间我们才知道莲花本名娄桑乃是罪臣之女，但是这个冤罪乃是当年丁叔一时糊涂受人指使造成了，莲花听了这样的事情后，没想到曾经抚养她的丁叔做过这样的事情一时接受不了。不过，在刚才一起救助丁叔的壮士开到，莲花接受了一切，并且恢复了娄桑本名，决意于我们一起同行，好四处探查当年谋害她家的真正幕后主使。



娄桑加入队伍后我们回到长安小歇，来到都督府，不过刚准备进去，却听到传令兵急报江东孙权率领大军袭击江夏。在众人沉思片刻后，认为军情紧急决定直接会洛阳，所以让侍卫通报说一声我们来过了之后便启程前往洛阳。

回到洛阳后原本想问问兄长详情，却被告知兄长已经去了江夏，而家中的父亲也去了邺城，据说是探寻昔日故友的兵器。既然无人可问，那只有直接前往江夏了解实情了。不用多想，我们南下来到了南阳渡口。待渡口等船的时候，一位道人上前来兜售上下册一套的仙书，开价一万。钱我是有准备，而且看着久悠两眼放光的样子就答应买下，不过买卖的时候道士表示弄丢了一本，所以其中一本就半价卖给我们，他这里卖的东西折了一半，我这里买的兴趣又何止折了一半，不过见他面黄肌瘦的样子，就当作善事吧。而在码头的茶坊等船的时候，久悠似乎又拿着洛阳市集得来的猪肉引着一条藏着什么东西的狗，得到了岩蚁。



上船后我面便开始乘船南下，虽说这应该是我第一次南下出游，可不知为何有一种对于周围风景有种熟悉的感觉，而一边的兰茵听了这话露出一副苦闷的样子，看来我的胡思乱想又引得她担心了。正当船开始顺风加速的时候，我忽然感到一阵眩晕，而久悠也猛然指向一座山头，原来是那只金色妖兽正在山头虎视眈眈的看着，这个妖畜，将来定要与你做个了断。



在顺风之后船逐渐加速南下，那妖兽的身影也逐渐远去。我在心情平复之后，我开始看看大家在船上的情况，兰茵见到我就不断叮嘱我要千万小心。而娄桑小姐一接近她就被她调侃了一顿，莫非大家觉得调侃我会很有趣？而淳于恒大夫，我怕他会不习惯船上的颠簸，想问问他会不会晕船，不过他依然铁青的脸，一语不发，也不知道是晕船了还是没晕船，总之有点可怕。而久悠这是继续用笔记录着看到的山川，还不定的口中称颂，这时听到了相当优美的歌声，这歌声总觉得有点耳熟，原来是坐在船头的芝茵在唱歌，就在我靠近想要细细聆听的时候。开船的船家忽然大叫起来，我们都闻声刚去。原来江面上出现了一位红衣女子，足不点地看着江流，船家害怕不敢靠近，但是我们说不可能停在这里，总要通过的吧，船家这才老大不愿意的小心前行。



那红衣女子应该从未见过，但说起来有一种熟悉的气息，而她见我之后便称我为“轩辕剑转世”，还自称汉水仙子，总觉得这个名字是她自己临时起意编造的，不过看来她对这个名字甚为满意。之后她便大叫道“轩辕剑转世，我看你有多强。”便招出幻兽直扑船首。老实说，我是第一次见到如此巨大的幻兽，瞬间有着被震慑的感觉，但是在同伴的帮助下总算免于渡船倾覆的结果。不过面对这种情况，女子只是说道我剑气未觉醒云云，变得兴趣俨然，之后便又自顾自地说要去巫山赴宴便离开了。看到这个任意妄为的女子，我不禁口中说到，以后要多加注意。可是没想到芝茵嬉笑道：“看来许公子要注意的女子又多了一位啊。”果然，大家觉得调侃我很有趣……

BOSS战 汉水幻兽

关键是BOSS的蓄力攻击，前排和后排都有，看BOSS蓄力时皮肤的颜色，蓝色为攻击后排，红色为攻击前排



来到江夏，竟然已经四处都是吴军的身影，十分危险。我们决定从小路小心查探一下。在路口遇到一群魏国士兵，可是还未说上两句就向我们杀来。幸好刚刚开打，兄长就出现了，他制止了士兵，并带我们入账说明了情况。孙权御驾亲征的5万大军却对江夏久攻不下，同时由于受到我方的疑兵之计，军情浮躁，最后撤退回了江东。而我们乘这个机会，将秦岭的见闻，以及绘制的山川地图交予兄长。



BOSS战 魏国众兵

一场杂兵战，多使用范围攻击即可

在吴军撤退后我们便搭船回了洛阳，没想到此时父亲依然不在家中，据说去寻找一位姓关的故人的兵器去了，城中安置完众人后我终于在奔波劳累后回到了家中。而之后也一直没有紧急的军情，至此和平的时间经过了两年。

两年后……

纪元二二八年，这一年我正好弱冠。我又做了遇见娘的梦，梦里我说想要当面见见娘，娘却说她是天上人，我们无法相见，适时，我便醒了过来。今天，是稍事休息的日子，不用练剑，不过就算如此也不能在床上懒散下去了。我稍事梳洗之后就上街去看看，路过客栈时，似乎听到了韩龙的大嗓门，没想到韩龙竟然会在客栈。还真是稀奇，便进去一探究竟。原来韩龙正在与一位官员争吵，最近洛阳附近有匪贼截路，韩龙想要去探查一下，而官员似乎顾虑韩龙的出生，不愿说明匪贼活动的地点。不过在韩龙的大嗓门之下，官员算是败退了，说出了匪贼在黄土高坡。官员走后我上前打招呼，韩龙见是我，似乎对已刚才急躁的样子被我看见有些不好意思。交谈之下，才知道原来那群匪贼可能就是韩龙的手下，韩龙表示他想要规劝伙伴从善，但如若他们执意继续恣意妄为，他也不会忘记自己的立场。听到这里我便表示愿意一同前往帮忙，顺便叫来了兰茵、久悠以及众人。



来到黄土高坡果然遇到了匪贼，而带头的就是以前韩龙山寨的二当家。但是山寨的兄弟似乎对韩龙误会极深，没有交谈几句就兵刃相向，匪贼四散之后，韩龙有些懊悔没有能够和兄弟们说清楚，但是也只得返回洛阳。到家之后，父亲正在家中等我，他告诉我司马都督正攻下新城郡！而今后于蜀汉之间的战事可能就要展开了。之后他表示我已是知晓事理之人，应该知道一些事情了，所以开始将他年轻时与蜀汉臣民相交之事为我悉数道来，这一天，我和父亲谈了许久。在谈到我想入军籍的时候，父亲似乎并不同时，而且说我师傅甚至当今的皇上都点名，不让我从军。唉，我只能唉声叹气，虽然孩儿确实不如柏乔兄，不过孩儿难道如此不济吗？



又过几日，想起最近久久未和兄长联络。就准备起身去侍中府看看兄长在不在。可是在侍中府的门口却遇见了久悠和韩龙，原来依然兄长不在，而他们两人正领命去南阳渡口调查鱼妖之事。虽然见不到兄长有些可惜，不过既然是久悠和韩龙有事，助上一臂之力理所应当，我叫上兰茵后，众人一起赶往南阳渡口。



从渡口的众人的言语中得知，果然他们已经被鱼妖骚扰的苦不堪言。与船家交谈之际，见到一个身穿绿衣的娇小女孩竟然凭空出现，这不是鱼妖那是什么？鱼妖竟然还想假作天真蒙混过去，我怎么可能被你简单骗到。竟然狡辩，看来不好好教训一下不行。打跑鱼妖后，我们便安心回到洛阳。但是刚进城不久，又听到鱼妖的流言。而且客栈中的两位青年，将情形说的更为详细，看来鱼妖并没有被简单退治。不再去一次南阳渡口看来不行。渡口的船家听到我们退治鱼妖的决心后，立马答应开船带我们入江，他表示只要能够退治鱼妖，就算搭上他的船也在所不惜。船开了没多久，上次的绿衣女孩又一次凭空出现在船上。果然鱼妖还没有退治，不过鱼妖还在那里嚷着，鱼妖不是她，谁信啊！韩龙大叔抄起大刀就直朝鱼妖砍去，不过刚走几步，船头一阵晃动，竟然出现了另一只鱼妖。难道那个绿衣女孩说的是真的？将江中的鱼妖退治后，绿衣女孩依旧嘴不用饶人的在那里嚷嚷着，“看见没有！看见没有！我都说了我是鱼仙！”好吧，好吧，我承认错怪了你，不是你啥时候说过自己是鱼仙啊。我们吵闹的鱼仙说自己叫做玉浓，正在四处云游在善事。似乎之前被我们打伤了，并因为某些缘由现在跟着我们云云，我倒是不太介意啦。不过我们队伍里似乎有个不太喜欢吵闹的人。我瞄了瞄淳于恒大夫的脸，哇，虽然平时脸色就这样，不过现在感

觉脸色更加可怕啊。也不知道究竟是晕船还是因为玉浓吵闹个不停，话说他究竟晕不晕船我还不知道啊，总之不敢问。不过鱼妖的事件总算是完美解决了。



BOSS战 玉浓

玉浓的首次登场，特点是无属性的范围法术攻击，不过对于这个时候的各位，不会造成多大威胁。

BOSS战 鱼妖

实力不强，集中攻击即可，如果继续完成玉浓支线的话，还会遇到一次。

回到洛阳城后，将看见徐安上前迎接。说是师傅正在找我，立马赶到张郃府，从师傅口中得知原来蜀汉的诸葛亮竟然和先前兄长所料一般开始了北伐，如今他老人家正要领兵讨伐，而已经入军籍的柏乔兄也要同去。师傅在临走的时候要我们在家好生练剑，并且他也表示蜀汉之事竟然如新帝所料一般，对新帝刮目相看。在师傅走后，柏乔兄留下来和我们稍事叙旧，言谈间要我收下一份书信，竟然说如果不能从战场回来就叫我拆开书信。这书信不就变成了遗书一样的东西啦吗！无需多言，我断然拒绝，有想要和我说的就等他从战场回来后亲自和我说。推脱之间，张皓前来催促，柏乔兄无奈之间只得把书信交予兰茵保管，然后就踏上征程。



从张郃府出来，遇到久悠正在找我，原来要我去一次侍中府。从兄长口中得知，这一次皇帝将会御驾亲征，而派遣与我们的任务则是去褒斜谷查探由常胜将军赵子龙的军中之情，不过说到这里兄长的老毛病似乎又犯了，说好像自己去看看赵子龙的风采，总之兄长依然让人头痛。回家后，拜见了父亲，表示自己将要再次西行。父亲也没有横加阻拦，只是说道诸葛亮以及赵云是自己年轻时商谈志向的挚友，并表示虽然无礼，但是要我在战场上遇见他们时不要交手。之前与父亲彻夜长谈过，我自然知道缘由，所以尽管确实是难办的要求，不过我没有过多犹豫的答应了。父亲见我答应，顿时愁眉舒展了不少。



第二天，我便从洛阳启程，要去褒斜谷的话，要途径长安。我们准备在那里修整一下后，前往山中。不过，在长安市集准备物品的时候，玉浓竟然当初到处乱跑，还和一位道长攀谈起来。我们走过去才知道，原来道长竟然是玉浓认识的人，这倒是有些意外，然而更觉得意外的是，道长竟然一眼就看出了淳于恒家族的隐情，并给了一张道符，所前往诅咒之地的皇族陵墓用上此符或许有方可解。虽然不知道是不是妄语，不过暂且收着吧。



前往斜谷口发现，并没有令人畏惧的赵云部队，不过既然来了，自然只能一探究竟了。途中扫荡了一个泥童王后，看到各处栈桥果然已被修补，看来真的是蜀寇搞鬼。继续前行，山中的云雾更加缭绕，在遇到，并歼灭了一队蜀军斥候后，我们掌握了蜀军现在的大致所在，为了避免打草惊蛇，我们决定先返回长安。

BOSS战 泥童王

很恶心的BOSS，会召唤好几次前排的小兵，多清几次就可以打完。



BOSS战 蜀汉斥候

普通的杂兵战。

回到长安，兄长已经在客栈等着我们了，在我们汇报了蜀军现在的大致位置后，没想到兄长并未因为与蜀军相距甚远而欣慰，而是惊呼可能上当了。说诸葛亮的目标也许并非是长安，并要我们带他一同去褒斜谷的蜀军腹地，现场查看。我当然是厉声拒绝的，因为兄长万一有个差池，那现在的江山社稷不就毁于一旦了吗！不过兄长称这是为了探查敌人真正的虚实，不然此次大战即有可能落败。没办法，我只得带上兄长前往刚才遇见蜀军的地方。不过没想到半路跳出一个魑魅，说是布下了某某结界，我们的仙术无效。不过这有啥意义吗？我和韩龙的一顿狂扁，就让她落荒而逃了。前行至赤岸，天色已晚，我们决定安营在这里度过一日。安营时我问兄长，为何要如此涉险，而兄长说自己相对于先王曹操，自己的气量与志略不足之处甚多，必须要多多磨砺。



BOSS战 魑魅

自始至终伤害性法术都没有什么大用处，可以在事先调出使用物理攻击的队员。



是夜，我们众人在营中休息，营帐外传来兄长弹奏的“洛神赋”。不过曲子未完，琴声先停。我和大家离家慌忙查看兄长情形，只见当初自称“汉水仙子”的红衣女子正在兄长旁边，而其恼怒之色，并不不像是来安心听曲的，而且这次似乎又自称“赤岸仙子”。见我叫喊兄长之名后，就在口中大喊来得正好，瞬间向我们施法攻击。老实说，这红衣女子纵然任性妄为，不过确实有着这个肆意妄为的实力。虽然我们人多，不过几招过后，就觉得对手并不是依靠以多欺少可以战胜的。不过继续打了没多久，那个红衣女子不知为何慢慢从盛怒中清醒过来了，竟然收手不打了。并且毕恭毕敬的向兄长道歉，说自己不该如此迁怒与

他。我见那红衣女子，没有继续打下去的意思，就赶忙叫兄长远离那女子身边。不过兄长竟然说无需介意，还向那女子报了姓名，说以后再相见。啊，真是令人头痛的兄长，这很危险啊。



BOSS战 磬儿

拥有强大的法术伤害，和范围攻击，一不注意就有可能被全灭。不过磬儿的属性为太阴，让使用幽冥攻击的伙伴上吧

来到赤岸后段查探军情后，发现赵云的部队并无进军的迹象。确认事情蹊跷的兄长，立即和我们一起来到长安北侧的曹真军营。之后，在曹侍中的命令下在此地三分之二的部队，悉数前往祁山救援。果然没多久就传来了，诸葛亮对祁山堡久攻不下，并且街亭失守，最后因为畏惧援军将至，便宣布了此次北伐的败退。能够平安结束战事，自然是好事一件，不过在蜀军撤军之际，兄长让我再次带他去赤岸打探赵云军的动向，因为现在长安守备不多，如果赵云军真的攻过来，相信应该会意外的难办。



赤岸后段雾气更浓，果然没有了蜀军大军，看来他们真的撤军了。但是就当我这么认为之际，竟然看到云雾缭绕的山中有蜀军斥候的身影，难道他们没有撤退，而是埋伏在某处？不管如何，将他们抓住就可以打探出真正的情报了，就在我们追上那些士兵的时候，士兵的身影竟然全部消失了！是陷阱！这时一名自称舒莞儿的女性，带着几个战斗装甲兵，说我们来得正好，好测试一下这些装甲兵的能力。便立即指挥装甲兵向我们袭来。装甲兵比起一般的士兵要木讷不少，但是坚固异常，十分难以对付。打败她说带领的装甲兵后，她竟然还大笑道，测试结果很好。之后发动了某物，我们的来路以及周围竟然燃起了一片火海，而她本身不知是使了什么机关或者仙术，竟然腾空而去了。

BOSS战 装甲兵

简单的杂兵战

竟然没有将我们前行的道路封闭，相信前面必定机关重重，但是就算如此，后面的火势已经容不得我们多加思索了。只得硬着头皮前行，前进了一段后看见那女子不仅在前方等着，身边更是多了一名男子。男子自称黄汉卿是舒莞儿的丈夫，似乎想要劝降，这怎么可能！黄汉卿将劝降未果便又一次指挥战斗装甲兵攻击。击退装甲兵后，我正欲上前捉住他们两人，谁知在女人的一声令下，周围的浓雾全数散开，原来悬崖上早就有了众多弓箭手等候。而他们两人又是用了不是何种方法，直接飞至悬崖上。而这时赵云将军也露面了，原来蜀军真的已经撤退，而赵云将军为了更多的士兵能够退回蜀汉之地，所以留下来断后，而正好将我们会逮着个正着。



BOSS战 装甲兵

前排的士兵为杂兵，后排的两个装甲人为BOSS。不过刚刚在赤岸获得新武器对BOSS效果很好

赵云将军正欲放箭，刚才那个叫做黄汉卿的男子，似乎觉得我们打败了那些战斗装甲兵，有些本领，想要再次招降我们。兄长原本想要诈降，不料却被舒莞儿识破，一声令下，万箭齐发。难道就要命丧于此了吗？这是我赶到有一只手搭在我的后背，一瞬之间体内的那股剑气上涌，吹散了弓箭，并且剑气还如我所愿的化为巨剑笔直飞向敌人。之后剑光闪烁，我又一次昏迷过去。醒来的时候发现周围已经没有蜀军的包围，我们已经退回了赤岸的前段。而在那个千钧一发之际，是我体内的剑气救了大家，不过我似乎全然没有印象。不过看来蜀军确实是死心了，承认了北伐的失败，既然如此我们就返回长安。



回到长安后，兄长叫了一间客房，在经过奔波劳累之后，我们总算可以稍事歇息一下了，不过没想到兄长对于此次冒险的评价竟然是有惊无险，还有幸拜会到了赵云将军，甚是欣慰。唉，我真希望他在多一些紧张感，要知道，我可是真的怕死了。休息后，兄长表示此次战事已经结束，让我们游历一番，返回洛阳。老实说，我也真的是累了，就欣然接受了。



在会洛阳的路途中，我忽然想起，当初长安的道长交付的道符。既然已经外出多时，不妨前去铜雀台工地处的皇陵试试看。淳于恒大夫本人丝毫没有兴趣，不过玉浓倒是吵着说要去，口中还叫嚷着做善事什么的，总之，是决定了回洛阳之前，去一次铜雀台工地。来到皇陵，果然探查到一片阴湿妖气，上前之后厉鬼显身。从厉鬼口中叙述，我们得知，原来她是曾经被贬妃子的后人，而那个妃子因为想要淳于恒大夫的先人去毒杀某人，但是事情败露而永世被贬。所以便将仇恨苦痛化为诅咒，根植于淳于恒的家族中。对于这样的厉鬼没有什么好说的，退治后用了道长的符咒，果然那团妖气消失。不过，从那厉鬼口中我们也得知了，诅咒一直留在淳于恒的家族之中，并没有被清除。得知事情之后，淳于恒竟然放声大笑，笑自己医术无双，而自己的病竟然不是能够用医术可治愈的，然后忽然病发倒地。虽然他平时就时常这样，不过这一次看起来分外严重，难道真的是大限已到吗？就在我们都不知有何方法的时候，玉浓竟然施法让淳于恒缓和了下来。我倒是没想到这个自称鱼仙的家伙，还真的有点用处。我们扶起淳于恒，见他气息平缓了不少，看来已经没有大碍了。不过，玉浓呢？只将她在角落里偷笑，虽然这么说女孩子不太好，不过真的笑的很恶心。估计她觉得没人看到她，不过看她的样子，应该是在盘算着什么小算盘。真是的，希望不要出什么岔子。

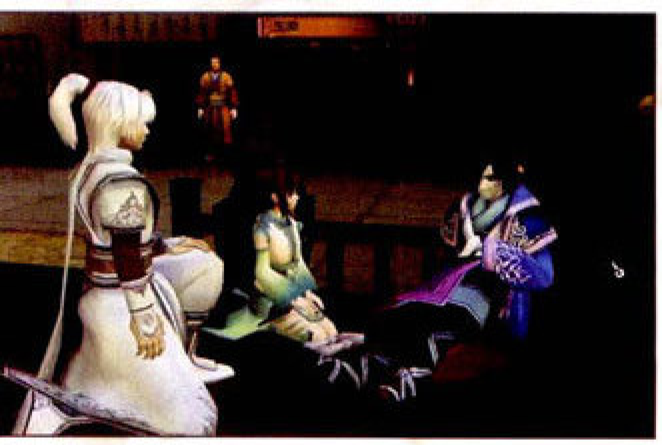
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



阔别已久之后总算是回到了洛阳，我将同伴们带到府中，然后和父亲报告自己此次任务的详情。父亲对于我遇到赵云将军，但是双方都无大碍一事如释重负。是夜，我送走了各位同伴后，终于回到了自己的床榻上。想来，真的是离开这里好久了。闭眼后没多久，就睡着了。



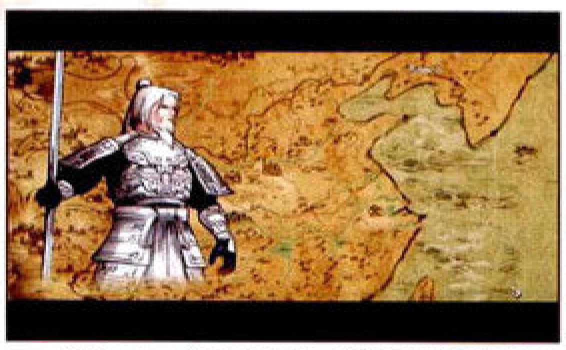
第二天，吃完早饭后，我出门看看阔别已经的洛阳以及邻里。在路过客栈的时候听到了，想忘也忘不掉的吵闹声。进去之后看见玉浓正围在淳于恒的旁边，念经似的喊着：“淳于什么的，淳于什么的，你发病了没？”想起玉浓在古墓中的样子，我想这家伙是想要在经常病倒的淳于恒旁边，这样发病的时候好救他，而每救一次就算是做了一件善事吧。原来是打的这个主意啊。不过淳于恒呢？恩，一言不发，好可怕啊。我还是先退出去吧。



刚出客栈就遇到了秦规，原来他一直在找我，他首先恭喜我出门之后增广见闻，同时也求我帮一件事情。原来他也想要出门增加见识，但是他的父亲执意要他继承经商家业，所以出了数道难题，要他解开后才可以出门，但是他苦苦思索数日依然无果。所以见我回来之后便寻求我的帮助。而根据他的描述，他父亲所说的应该是字谜，我猜出第一道谜题为“日”的时候，秦规便想到名叫阿日的玉器上和父亲有生意往来，便来到市集后半段的玉器铺。阿日说他的父亲确实有嘱托要给他东西，在收到东西后秦规忽然觉得东西里面的“貔貅”有误，应该是一对。然后得到了下一个字谜，答案是“茶”。来到阿楚的茶铺，原来是秦规的父亲要他拿些茶叶回来。阿楚报出三种茶名似是而非的茶叶让秦规选择，在选了“晨雾”之后得到了下一个谜题，而答案就是“火”。接着便找到武器店的铁火师傅，这次是清点武器，在回答了“七把”之后，得到了最后的谜题，答案是“古”。虽然下一个地点应该就是古韵堂，不过时至正午，我和秦规相约午饭后在古韵堂会合。而经过客栈的时候，玉浓似乎依然缠在淳于恒身边，这个时候我倒是有点同情淳于恒了，就算是普通人也已经被她烦死了，不过还好没出什么大事情。



下午在古韵堂会合后，掌柜竟然说要我们去找回遗失的六件古董。我和秦规分别没人寻找三样，之后在客栈前的水桶、菜市场以及张郃府的对面，找回了三样古董。找回后，掌柜兴趣盎然的问我们，是否知道其中最久远的古董是哪一件，没想到秦规不禁说出了“马踏飞燕”之命，还把理由说得头头是道。而古韵堂掌柜也将秦规的父亲嘱托的最后的诗句，交予秦规。虽然考验完成了，不过秦规也明白了父亲的一片苦心，而且家业也并非像他想像的那般无聊，他表示会留在洛阳，做一个闻名中原的大商家。在拜别他之后，已经时至傍晚了，路过客栈的时候，瞧见玉浓依然缠着淳于恒，不过这次淳于恒总算是开口了，不过似乎把玉浓气走了。



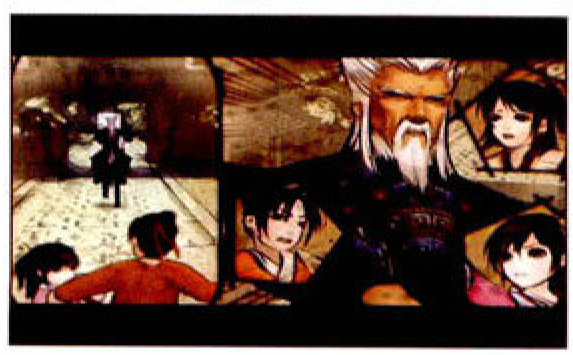
第二天，吃过早餐之后我有些担心昨天淳于恒气走玉浓之事，便去客栈看看，途中遇到了兰茵，她似乎和芝茵在洛水畔约好相见，不过听我说要去看看玉浓她们，便和我一起去了客栈。这次没想到，竟然只有淳于恒一个人，难道他真的把玉浓气走了吧，不过谁料这个时候玉浓竟然又凭空出现，还在那里唧唧歪歪的说了一堆，不过说到某句淳于恒竟然有所反应了说了一句，“曾经也有人和我这么说过。”之后我见到淳于恒竟然像是笑了一下，这实在太可怕了，想起他一直以来的面无表情，笑起来的样子反而可怕。这时兰茵却拉着我出了客栈，我想这么可怕的淳于恒，女孩子确实不怎么想看见。岂料兰茵却骂我笨，太过分了，自从我开始练剑，还没有人这么形容过我。



不过既然他们没有大碍，我便准备回府上了，而兰茵则去和她姐姐相见。到家之后徐安交给我一份信，说是柏乔兄寄来的。既然是柏乔的来信，自然要和兰茵一起来读。所以我去洛水畔找到了她们姐妹俩。芝茵原本表示他是外人和柏乔兄不熟，怕听了信的内容会有些无礼。不过我表示她既然是兰茵的姐姐，就没有什么需要顾虑的。信的内容是战场上写的，看来柏乔兄也增长了不少见识，然后芝茵在问起柏乔兄是怎么样的一个人时，我们便谈起了小时候相见时的事情。说起来，初次相见的时候，还真的是兰茵保护我不被欺负，说起来现在的兰茵确实温柔了许多。诉说玩童年趣事之后，我与兰茵便回府，给柏乔兄回信，而芝茵表示他还想在这湖畔独自待上一会儿。之后，我便和兰茵一起，将我们最近的见闻以及遇到赵云的事情，悉数写于回信中。







欲知后事如何请听下回分解



作者：zhongshu 编辑：苍蓝 美编：哈秋

展开魔幻冒险之旅——《圣战群英传3：复兴》攻略

帝国战役

第一幕 星落凡尘

主线任务：找到星辰坠落点。星辰坠落点位于地图正南方。

支线任务：在兽人营地解救农民。兽人营地位于地图西边。

本关开始后，别忘了把英雄的3点属性加上（建议加“体力”或者“力量”），还有“技能盘”下的“技能”点数也加上。在整个游戏的初期主要目的是为了出“领导力”，领导力每增加1点，英雄就可以多带1个兵。其他比较重要的“技能”还有“钢铁皮肤”、“环行攻击”和“惩罚”。

在本关，因为英雄带的3个兵中有弓箭手，所以城堡里必造的建筑是“靶场”，这样等弓箭手在战斗中升级后，将自动转职成伤害更高的皇家射手。另外，用来复活/恢复英雄和兵种生命的“神庙”也是必造的。本关中期有钱了，可以建造魔法塔，研究比较有用的“天堂之怒”和“召唤生命之甲”。（“召唤生命之甲”在战斗中比较有用，也能直接在地图中下方的“魔法商店”



主城如果建造了魔法塔，就可以研究魔法，然后直接在地图上对自己的英雄或敌人释放治疗或攻击性法术

处买到召唤符文，480金币一个。）如果是普通难度，建造其他的建筑没有意义，建造其他的建筑无非就是为了造双英雄，但在普通难度下，要想这样做，很难凑得起资源，而且敌方英雄也不会允许你抽出时间来这样做。简单难度就另当别论了。

本关的重点是尽力提升英雄的等级（把地图全部探完，可以升到5级），通过添加英雄的“技能”点数，将英雄的“领导力”从3点提升到5点，这样第二幕你就可以带5个兵了。

装备和宝物

1、城堡正前方不远可拾取“英勇庇护挂坠”。
2、地图正东南方可拾取“皇家卫士肩甲”。
3、完成支线任务将得到“皇家卫士链胫”。
4、星辰坠落点左侧可拾取“专注法球”。


英雄“技能盘”下的“领导力”越早加出来越好

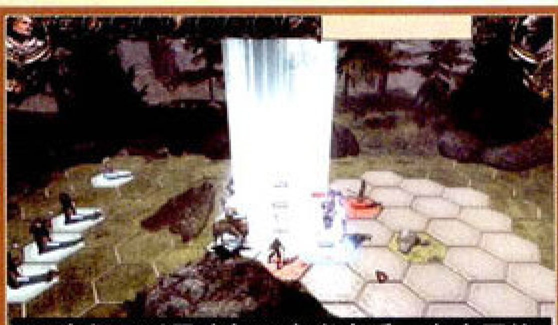

天使伊诺尔

第二幕 审判官崛起

主线任务：到达地图东北边的山脉。中途审判官约翰四世邀请你的英雄前去拜访他，他的城堡在地图正中央，庄园在地图正北边。最终营救被绑架的天使伊诺尔的位置在地图西北边的监狱废墟。

支线任务：帮助斯特格特约的居民抵挡强盗的攻击。先消灭掉地图西南边废墟四周的强盗，然后赶往地图西边的红色发光处，夺回城市被抢的物品。

探索完本关的地图，英雄可以升到10级。如果第一关加了2点“领导力”，这一关一开始可以多带1个兵（还有1点“领导力”系统自动留给了天使伊诺尔。伊诺尔擅长群体治疗，这一关用不着招募祭司。英雄的技能除了继续出“领导力”，还可以出“环行攻击”，伤害比较高的群体攻击技能。打法不固定，要追求战斗速度的话，可以带2个或3个男巫（转职方向：神学士、法师、男巫，必须先后建造图书馆和塔楼。男巫擅长群体攻击法术。当然也可以先后建造图书馆和元素之环，换成元素师，转职方向是：神学士、法师、元素师。元素师群体法


元素师可以召唤气元素当肉盾，在帝国战役的初期比较有用

术的杀伤范围比男巫差一些，但战斗中可以出气元素。气元素皮厚，是很好的肉盾，为英雄和骑士分担不少伤害）。

这一关地图正中央偏右处的训练营地可以直接用钱提升英雄和兵种的等级，本关意义不是很大，能够打到这个地方，英雄的等级应该已经达到了10级。

装备和宝物

1、主城堡上方可拾取“蔚蓝坠饰”。
2、主城堡西北侧可拾取“谨慎法球”。
3、主城堡西侧可拾取“熟练指环”；
4、地图正西边可拾取“熟练指环”、“火焰指环”。
5、完成支线任务将得到“命运之剑”和“寒冷之戒”。
6、地图西北边的监狱废墟处可拾取“皇家卫士之靴”。
7、地图西北角落可拾取“力量法球”。
8、约翰四世城堡的东北边可拾取“大地之戒”和“秘仪指环”。
9、地图正北边的领主庄园处可拾取“寒冷之戒”。


约翰四世

第三幕 寻找道路

主线任务：找到通往西南山脉的路。穿过地图正中央到达东边，遇见猎人向导，然后将地图东边和北边的精灵强盗全部清除，最后一直朝地图南边走。

支线任务：消灭野外的洞穴巨人（位于地图正中央的三处巨魔军队）。

英雄的“领导力”如果冲到了6点，这一关一开始除了天使伊诺尔，可以带5个兵。由于本关的可造建筑比较多，兵种的组合不固定，笔者采用的是1英雄+双天使+3白袍法师的组合。这一关英雄仍然能够升5级，“领导力”可冲到7点。地图东边的精灵强盗营地仍然有训练营地能直接为英雄升级。

本关地图东边炼金术士的屋子可以买到几瓶加永久属性的药水，但是很贵，一瓶2000到4000金不等，最好慢慢攒钱（身上不需要的药水和装备都可以卖掉）全部买下给英雄喝掉。

装备和宝物

1、主城堡南边营地拾取“皇家卫士铠甲”。
2、地图西南角拾取“缓和法球”。
3、地图中间和北边可先后拾取“旅行法球”、“防御项链”和“忍耐法球”。
4、地图东边猎人营地的左侧可拾取“熟练指环”。


加永久属性的药水


白袍法师的群攻效果比较好

第四幕 反对

主线任务：先到达地图西北部的边境城市，然后往东穿越高山氏族的山脉。

支线任务：
1、查出村中的变动。地图东部的村子最右侧有一支狼人部队，消灭后任务完成。
2、消灭在本地作恶的术士（地图南部接任务）。术士就在地图正中央。
3、在兽人营地找到被偷窃的物品。兽人营地在地图西北角。

这一关的前期有许多狼人部队，由于狼人免疫物理攻击，一开始要多招几个神学士，不然会很难办。这张地图有三处炼金术士的小屋，前两处分别位于地图中部的西边和东边，第三处位于地图正北边，仍然可以买到加永久属性的药水，慢慢攒钱吧。这一关英雄的“惩罚”技能必须加出来的，这个技能战斗中可以将敌人的一个兵变成农民，基本失去战斗力。地图东北部的训练营地仍然可以直接出钱为英雄升级。本关末尾会碰上黑龙，最好备几瓶抗火药水，攻击类和召唤类的符文能用的都用上。


本关狼人比较多，狼人不吃物理攻击，要多招几个神学士



英雄的“惩罚”技能可以将敌人变农民

装备和宝物

1、主城堡上方可拾取“洞察护符”。
2、在地图南部接第2个支线任务的地方，得到“苍老之戒”。
3、完成支线任务2，得到“天父十字”。
4、地图中部第一处炼金术士的小屋左边，拾取“纯净心灵护符”。
5、地图西南部的精灵营地拾取“纯洁法球”。
6、地图西北部的边境城市处可拾取“毒血护符”。
7、地图西北角的兽人营地可拾取“秘仪指环”。
8、完成支线任务3后，在兽人营地拾取到“秘仪指环”和“皇家卫士手套”。
9、地图正北部可拾取“破坏之戒”。
10、地图东北部可拾取“死亡否决法球”。

第五幕 暴雪

主线任务： 找到高山氏族的古代教堂（位于地图北部，从地图东北部向西进入），然后一路杀到地图西北部。

支线任务： 帮助矮人收回地图西边的失地。

这一关开始系统自动带了个祭司，因为有伊诺尔加血，可以直接解散掉，留出位置给其他的兵种。这一关的训练营地和炼金术士的小屋都在地图东北部，仍然可以买到加永久属性的药水。地图东北部的骨龙可杀可不杀，如果要杀的话，建议本关一开始就配置全骑士队伍，等到时候了上去硬砍（法系兵种多了抗不住），带足加血药剂、攻击/召唤类符文。

装备和宝物

1、主城堡右边可先后拾取“迟缓法球”和“敏捷法球”。
2、地图南边角落可拾取“力量之戒”。
3、前往地图西边矮人失地的路上可拾取“火焰护符”。
4、完成支线任务，得到奖励“天行靴”。
5、高山氏族古代教堂下方的营地角落，可拾取“信任法球”。
6、地图东北边路上碰到矮人守卫，他会献上“高尚骑兵头盔”。
7、地图东北部角落可拾取“神佑链胫”和“魔涌法球”。

杀骨龙



第六幕 一触即发

主线任务： 摧毁教堂。教堂在地图中央靠右边。

支线任务：
1、帮老人找水，水在老人左边角落。
2、拿着戒指去精灵森林。森林在地图西南角，走到森林的黑色橡树下即可。

本关初期要等几个回合出现剧情后才能开始造建筑。本关没有训练营地。炼金术士的小屋有两间，分别在地图东南角和地图最北边。这一关在地图东部诅咒军团的营地得到+1点领导力的“统领法球”后，可以将英雄的领导力提升到8点，这样又可以多带1个兵，兵种组合没有限制，4法师（钱攒够了也可以换1个泰坦）+3骑士（还有1个位置给伊诺尔）应该是比较正规的组合。

装备和宝物

1、本关起始点可拾取“狱炎指环”和“亵渎之戒”。
2、地图南边营地可拾取“火焰指环”。
3、地图东南营地可拾取“引导法球”和“神圣力量铠甲”。
4、地图东部的诅咒军团营地可得到“统领法球”。
5、地图西北可拾取“力量之戒”、“破坏之戒”和“神佑手套”。
6、在地图东北角，杀掉变成老人的恶魔可得到“冰晶护符”。


拦路的亡灵


统领法球


最终之战

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

诅咒军团战役

第一幕 狂野大地

主线任务：先在地图中下方找到主城城市，然后夺取地图上的5处水晶节点。

支线任务：（在主城城市前方不远处的地牢前接到任务）找到宝物，并搜寻精灵部落。精灵部落在地图东北角。

本关一开始会碰上几支有狼人的部队，因为狼人免疫物理攻击，所以要格外保护好法系兵种异教徒。找到主城市后，先建造暗黑修道院，将异教徒升级成伤害更高的邪术师，然后建造不洁之门，将恶魔升级成伤害更高的魔鬼。英雄本关可以迅速升到5级，然后在“技能盘”下加出2点“领导力”，这样就可以多带2个兵了。这个时候建议在主城里建造厄运神庙，再招2个杀伤力高的邪神就可以出去扫荡了。

装备和宝物

1、本关开始点上方可拾取“专注法球”。
2、地图南边可拾取“速度法球”。
3、主城城市东北边得到“力量之戒”。
4、与精灵部队战斗有几率得到“痛苦假面”。
5、完成支线任务得到“月亮肩甲”。

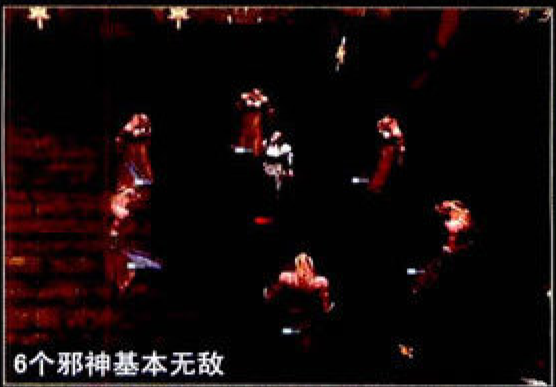

邪神是诅咒军团比较好用的近战兵种

第二幕 龙之心

主线任务 由东向西，再由北向南，找到兽人巫师。随后前往东南角落杀绿龙拿龙之心，再原路杀回兽人巫师处，将巫师带回主城。最后保护巫师打开传送门。

支线任务：（地图西南角接到任务）杀掉魔殿护法。

开始战斗前，将第一关得来的无用装备全部在主城的商店里卖掉变现，然后建造厄运神庙，招2个邪神，这样就有足够的兵力清除掉主城周围的怪了。等英雄升到6级，


6个邪神基本无敌

“领导力”应该可以升到6点，再招个邪神，这样再出去打怪基本无敌。然后再边战斗边建造和升级其他的建筑。

这一关英雄可以升到10级，领导力可以加到7点，中后期钱够了的话，带6邪神+1鬼神师万事无忧了。

装备和宝物

1、主城城市左边营地可拾取“磐石垂饰”和力量法球。
2、地图西北可拾取“有翼长靴”。
3、地图西边兽人营地可拾取“午夜肩甲”。
4、完成支线任务，得到“血红露珠手套”。
5、地图东南角绿龙处可拾取“磐石垂饰”。


保护兽人萨满

第三幕 穿过屏障

主线任务：先找到主城，然后先后杀掉地图上5个敌人，并攒齐2000点地狱魔力。之后从地图正东部，一直杀到地图西北角的精灵营地，干掉所有的战斗大师。

支线任务：先后杀掉地图上的3条龙。完成后得到加永久属性的“恶龙血液”（+5体力）。

找到主城后，将上一关留下来的无用装备卖掉变现，然后造厄运神庙，招5个邪神。剩下的2个位置给石像鬼和鬼神使，这样出去打怪就轻松多了。

本关有两处炼金术士的屋子，一处在本关开始点，还有一处在地图东部，都可以买到加永久属性的药水。

装备和宝物

1、主城左上可分别拾取“冰晶护符”和“苍老之戒”。
2、地图中右部先后拾取“空气指环”和“寒冷之戒”。
3、地图西边可拾取“赤金之靴”。
4、地图正东边可拾取“大地之戒”和“昏暗链胫”。
5、地图正北靠左可拾取“纯洁法球”。

第四幕 灵魂觉醒

主线任务：攻击主城右上方的兽人营地，寻找能够医治天使的医师。随后前往地图中央位置杀掉兽人王，最后找到森林中的德鲁伊。在地图东南边抓到一个精灵，从他口中得知德鲁伊住在地图北边。在北边找到德鲁伊，英雄被传送到地图西北挑战黑龙。

支线任务：
1、（地图西边接到任务）消灭矮人部队。
2、（地图中央接到任务）查找军队勒莫瓦纳。
3、（地图东南接到任务）灭掉不死族。
4、（地图东南角接到任务）检查所有避难所。

本关依然是5邪神+2远程（远程兵种中的妖女比较好用，可以在战斗中将敌人变成小鬼，基本丧失战斗力。要招妖女必须先后建造邪恶大厅、罪恶宫殿和欲望神殿）的开局比较轻松，上一关积攒的无用装备和宝物变现，钱应该够了。

这一关地图中央和地图东部都有训练营地，可以直接花钱为英雄和兵种升级。炼金术士的屋子在地图的东南角，有加永久属性的药水出售。



精灵的战争大师

本关最终要挑战黑龙，之前带足治疗药水和符文，尤其是闪电符文对付黑龙很有用处。

装备和宝物

1、主城右侧可先后拾取2枚“火焰指环”和“力量之戒”。
2、主城左上方可拾取“大气之渺挂坠”。
3、主城右上方的兽人营地可拾取“初曦护符”。
4、完成支线任务1得到“火灵铠甲”。
5、地图中央兽人营地可拾取“秘仪指环”。
6、地图东南角可拾取“乌鸦链胫”。
7、完成支线任务3得到“铜叶之剑”。


火灵铠甲


挑战黑龙

第五幕 击败之路

主线任务：
1、赶到地图中右部。
2、找到古井。
3、从龙的胸部找到宝物。龙在地图西南边。
4、摧毁精灵的主城。主城在地图中部。

支线任务：
1、（地图东北接到任务）寻找德鲁伊
2、（地图东北接到任务）减轻精灵感染灾祸的痛苦

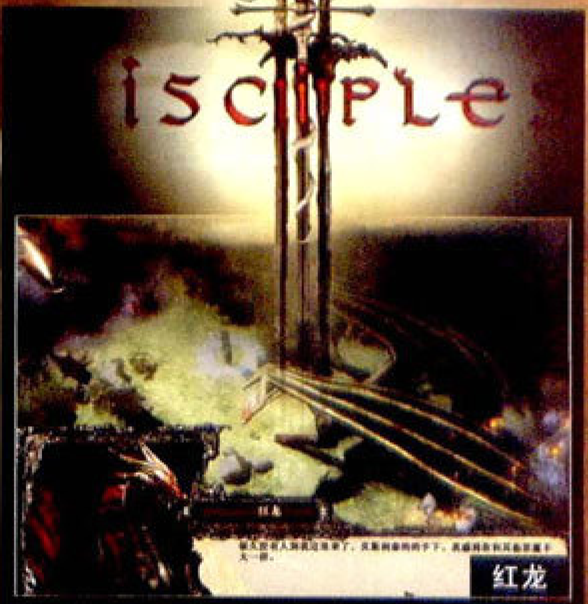
本关开始把精灵英雄的属性点和技能盘下的技能全部加上，然后赶到地图中间靠右边的地方。随后，主角变成了恶魔贝斯利森的化身。操控化身赶到地图中间靠右边的地方。

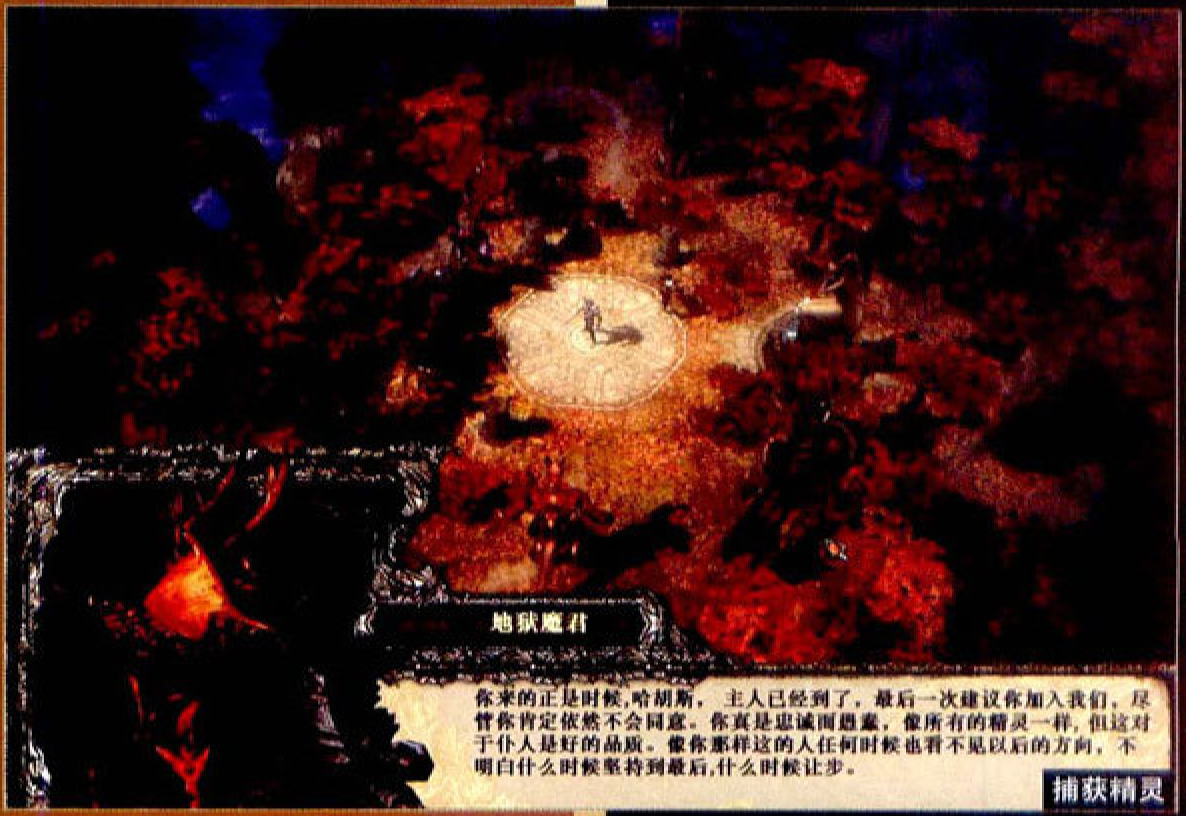

恶魔贝斯利森的化身

之后，主角又变回了原来的英雄。杀掉黑龙后，又可以招兵了。身上能卖的无用装备和宝物都卖掉，有钱了就建造厄运神庙招邪神。

装备和宝物

1、地图中上方可拾取“英勇庇护挂坠”和“寒冷之戒”。
2、地图西南角可拾取“引导法球”。
3、地图南边可拾取“大地护符”和“冰晶护符”。
4、地图西边可拾取“大地之戒”和“闪电法球”。
5、地图中部杀绿龙得到“防御项链”。
6、地图中部前往精灵主城的路上可拾取“时光法球”和“狱炎指环”。


红龙



捕获精灵

第六幕 复生

主线任务：带天使伊诺尔到达地图西北边的传送门。大的路线是从地图的中部过桥往东北上，然后向西边前进。

支线任务：
1、打败诅咒军团。
2、（地图东北从人鱼处接到任务）查出护身符的起源。在地图上显示的两处地方点喷泉（一处在红龙身后，一处在黑龙身后）。
3、（地图东北从红龙处接到任务）赶走黑龙。黑龙在地图北部靠右一点。杀黑龙时多带点攻击性符文。

本关队伍里将出现女天使伊诺尔。带着伊诺尔到达本关起始点上方的主城前，有梦魔和背叛骑士加入小队。攻下主城后，将身上的垃圾变现，招1个邪术师（升级变妖女），5个邪神，后面的战斗基本上没什么难度。本关地图东北角和西北角都有训练营地，可以直接花钱将英雄提升到30级。

最终战对恶魔贝斯利森的化身只要带足了攻击性符文问题不大，再放上5个邪神加英雄的“致死打击”可轻松将其磨死。这个BOSS虽然群攻厉害，但很笨，常常不攻击，只招虫子。虫子直接让妖女一一变成小鬼。

装备和宝物

1、本关起始点可拾取“冰晶护符”。
2、本关起始点上方可拾取“虚无法球”。
3、主城左侧可拾取“秘仪指环”和“闪电指环”。
4、地图西南角可拾取“狱炎指环”。
5、地图中部可拾取“寒冷之戒”和“引导法球”。
6、完成支线任务3得到“堕落假面”。
7、地图西北可拾取“护身符”。

挑战恶魔贝斯利森的化身



精灵同盟战没

第一幕 邀请德鲁伊

主线任务：访问里尔，然后在地图东南处会见德鲁伊。再赶到地图北部杀地狱犬。诅咒军团进攻里尔节点，打败它们后英雄返回里尔，再与德鲁伊交谈。

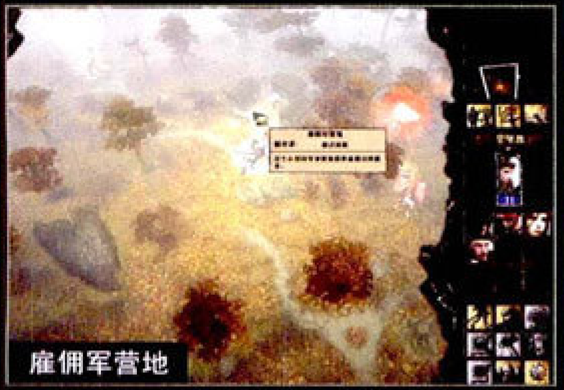
支线任务：寻找炼金术士。术士的屋子在地图西北处。

本关开始，先将英雄的属性点加上（在三个种族中，精灵的英雄初期相对比较弱，注意加力量提高伤害）。等他升到2级后，可以在“技能盘”下将“领导力”加到4点，这样就可以多带1个兵了。去本关起始点右边的雇佣军营地招个雇佣兵，这样就好打多了。

本关英雄可以升到5级，在地图西北角有训练营地，可以直接花钱给英雄升级。

装备和宝物

1、地图东南可拾取“专注法球”。
2、地图东部可拾取“毒血护符”。
3、地图东南角可拾取“谨慎法球”。
4、地图西边可拾取“力量之戒”。
5、地图西北边（杀巨魔进入）可拾取“战争之冠”。



雇佣军营地



草药大师

第二幕 不死族的入侵

主线任务：保护完精灵主城，然后恢复所有被占的城市，破坏诅咒军团的主城。它们的主城在地图东南角。

支线任务：向地图西南角的神殿请求援助。随后前往地图东部救下精灵冲锋队。完后返回神殿。

沿大路向西回到主城抵抗诅咒军团的进攻。进攻会有3波，第一关搜刮来的符文和药水都用上，问题不大。

几仗下来，英雄应该可以升到6级，“技能盘”下的“领导力”可加到5点，这样就可以带5个兵了。

这一关最好先由西往东开始探索地图，东北边是人类领地，练级要快，战斗也要简单些，南边和西南边是诅咒军团，难度相对比较大。兵种组合上，2个远程（侦察兵或信徒）+2近战+1圣精灵应该能够对付。最终攻击诅咒军团的主城，多备一些召唤符文（比如召唤独角兽）和加血药剂带上。这里有个攒钱的方法：在本关快结束时，将这一关多余的钱用于购买无用的装备和宝物，留到下一关卖掉变现，这样下一关一开始就有钱了。

装备和宝物

1、地图西边下方可拾取“毒血护符”。
2、主城右下可拾取“熟练指环”。
3、地图中部可拾取“力量之戒”。
4、地图东部上边一点可拾取“忍耐法球”。

第三幕 世界和平

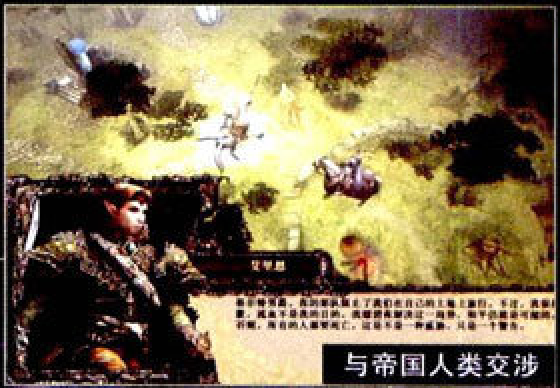
主线任务：使帝国离开精灵的土地。

支线任务：
1、（地图西南接到任务）和格尔特男爵交谈。男爵在地图西南部。和他交谈后，再前往地图南部找到伊贝克干掉。
2、（地图南边接到任务）在地图东南角找到万恶之源。

这一关开始，英雄的等级应该已经到达10级，“领导力”可以冲到6点，带6个兵，兵种组合不固定，3远程（2侦察兵1信徒或1侦察兵2信徒）+2近战+1圣精灵是比较好的搭配。升到12级，领导力可以冲到7点，又能多带1个兵。这一关炼金术士的屋子（地图西边）可以买到加永久属性的药水。

装备和宝物

1、主城上方可拾取“邪恶玫瑰”。
2、地图北部靠左处可拾取“大气之渺挂坠”和“蔚蓝坠饰”。
3、地图中部可拾取“主动法球”。
4、完成主线任务得到“磐石肩甲”。



与帝国人类交涉



这一关地图南边的战斗比较吃力，可以先探索地图东边

第四幕 意志力的考验

主线任务：完成古龙的所有测试：1、拜访帝国主城，位于地图东北边。完后返回东部的营地。再前往东北角追上精灵支队。最后再回到帝国主城。2、先后找到神秘卷轴的四个部分。3、在地图东南部为长者找到治疗瘟疫的医生，为医生找到3份材料，然后返回长者处。

这一关英雄的“领导力”应该已经达到了7点（没加到的话将很难办）。兵种组合4个远程（2侦察兵2信徒或1侦察兵3信徒）+2个狮鹫或轻骑兵+1圣精灵最好，精灵的近战兵种比较差，不需要多招。

如果英雄的“领导力”已经达到了7点，本关务必把“召唤独角兽”技能加出来。

本关南部有训练营地，可花钱直接为英雄提升等级到20级。

装备和宝物

1、主城上方可拾取“力量之戒”。
2、地图东边上面一点可拾取“英勇庇护挂坠”。
3、地图东北可拾取“力量之戒”、“信任法球”。
4、地图东北角可拾取“战斗大师之冠”。
5、地图西北角可拾取“迟缓法球”。
6、地图中部可拾取“盖里恩之愿”。
7、地图西边可拾取“咒护链胫”。
8、地图东南可拾取“纯洁法球”（主线第3步）。


精灵的近战兵种比较弱，狮鹫的伤害虽然比轻骑兵要好一点，但防御比较差



召唤独角兽是精灵英雄比较重要的一个技能

第五幕 两个战士

主线任务：收回地图中下处的主城，前往北部找到雷蒙内。之后返回主城报告。最后夺取东北角诅咒军团的主城。

支线任务：
1、在西边的精灵城市前攻击帝国人类，然后回到中部左边的精灵城市。
2、（地图西北接到任务）灭掉西北角的不死族。

在起始点的雇佣军营地雇3个海妖（海妖的石化技能杀龙非常好使）。地图中下有魔法商店，将身上的垃圾变现后可以再回去雇人。（雇4个海妖+3个白袍法师这关基本无敌，可以不用在主城招兵了。）

本关地图西南角和东边有炼金术士的屋子，可以买到加永久属性的药水。

装备和宝物

1、地图南部可拾取“敏捷法球”。
2、地图中部可拾取“空气指环”。
3、地图南部靠左处可拾取“月光垂饰”。
4、地图西边上方骨龙、绿龙和红龙处可分别拾取“狡蜘长靴”、“虚无法球”和“闪电法球”。
5、地图西北角可拾取“火焰指环”和“抵抗肩甲”。
6、完成支线任务可得到“熟练指环”。




本关可以直接招雇佣兵，海妖加白袍法师基本无敌


异教判官

第六幕 十字路口

主线任务：
1、找到伊诺尔。
2、找到诅咒军团的要塞。
3、与魔法屏障前的神秘法师对完话，被传送到地图西边。杀掉红龙得到宝剑，返回交给法师。又被传送到地图西部另一处地方。随后，收集5000点魔法水晶（占据生命魔法和地狱魔法资源节点）。完后，在地图西北角控制气元素与地图上的法师同归于尽，地图北部的魔法屏障被消除。等到一定回合，地图中部的屏障也会自动消除。完后攻击地图东南部诅咒军团的要塞。最后赶往东南角的传送门，让兰伯特与伊诺尔对话。

这关开局有点困难。先攻下主城周围的3个资源节点，然后在主城卖掉上一关所有的垃圾装备和宝物，有钱了就呆在主城里不出去，直接造完所有兵种的建筑（不会有敌人来进攻了）。这关还可以控制人类英雄兰伯特，但因为他太弱了，可以不管他。兵种配置方面，还是4个远程1个治疗2个近战比较好。战斗方面，英雄可以多召唤独角兽。几仗下来，等兵种的等级提升上来就好打一些了。

本关地图北边、东北边和东南边有训练营地，可花钱将英雄的等级提升到30级。北边和地图中间靠右边还有炼金术士的屋子，可以买到加永久属性的药水。


魔法屏障

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

装备和宝物

1、主城右上可拾取“终结之语”。
2、地图西部可拾取“魔涌法球”、“大地之戒”、“闪电法球”、“空气指环”、“熟练指环”和“时光发球”。
3、地图中部可拾取“大地之戒”。
4、地图北边可拾取“力量之戒”。


杀掉红龙后得到宝剑

第七幕 天使心

主线任务：
1、最终到达圣地。
2、杀死守卫并关闭去圣地的道路：（在地图北部）攻击守卫，然后去东边攻下人类的主城（异端裁判所）。再返回守卫处。进入圣地，灭掉所有敌人。随后让兰伯特带着伊诺尔去地图的东北角见德鲁伊，圣地的魔法屏障消除。返回圣地击败天使。进入神庙挑战女神。

支线任务：摧毁地图东北的异端裁判所。

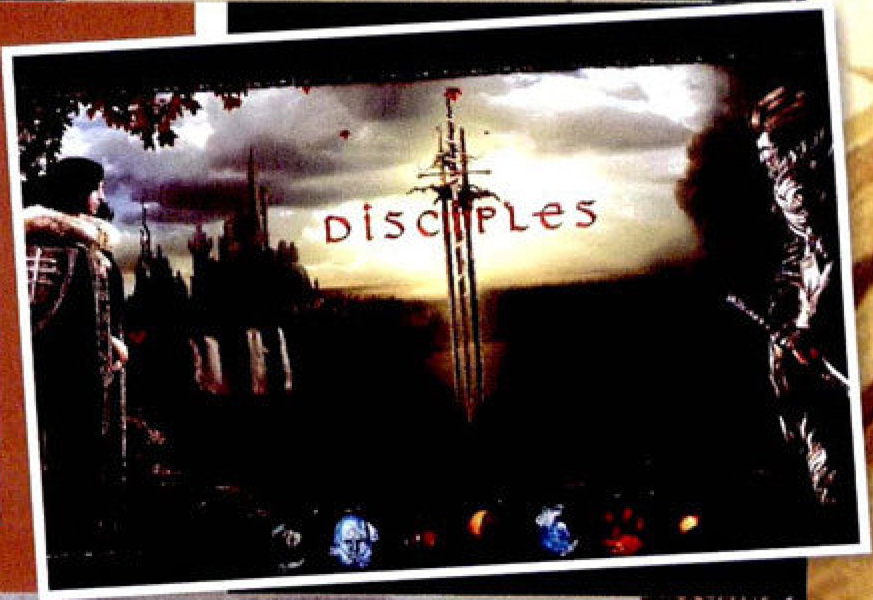
这一关没难度，一开始英雄就带齐了所有已经升过级的兵种，可以放心的打怪。地图北边靠左处有训练营地。最终BOSS女神也没什么难度，多召唤几个独角兽就可以轻松将其磨死。



圣地守卫

装备和宝物

1、主城左边可拾取“火焰指环”和“空气护符”。
2、主城上方可拾取“初曦护符”和“死亡护符”。
3、地图西部可拾取“闪电法球”和“火焰指环”。
4、地图北部圣地外可拾取“邪恶玫瑰”和“破坏之戒”。




最终之战



3.3大攻略之冰冠城堡 瘟疫工坊

巫妖王阿尔萨斯总是喜欢招募一些喜欢研究乱七八糟瘟疫和搞怪生物体的心理变态科学家。自从纳克萨玛斯的瘟疫区开始，玩家们就领略了一下这位堕落王子的“科学实力”。正所谓“科学加武术，谁也挡不住！”，当勇猛的部落与联盟大军杀入其老巢冰冠城堡时，我们又将领略一番其强大的科学技术。

今次我们就来看看让许多休闲公会望而却步的区域：瘟疫工坊。

注：犹豫大陆服务器迟迟未开放《巫妖王之怒》版本，因此本文中所使用的游戏名词一律以台湾地区服务器翻译为准，给您带来不便之处实属无奈，不必谅解。

憎恶双胞胎 脓肠



在进入瘟疫工坊后，有两条门神级别的看门狗——其打法类似于纳克萨玛斯瘟疫区的格拉斯迷你版。在宰杀它们之后玩家，有两条路可以选择：左路通往脓肠，右路则是腐脸。一般团队会选择先挑战浓肠，因为战斗不是很复杂，但可以检验团队的DPS是否能够胜任挑战此区域。

首领属性

普通难度25人生命值：3500万
普通难度10人生命值：760万
困难难度25人生命值：4323万
困难难度10人生命值：940万
狂暴限时：5分钟

首领技能介绍

凋零吸取

吸取房间中的凋零气体，伤害和攻击速度提升30%。3.5秒施法，15秒冷却时间，叠加三次。

毒气孢子

你中了毒气孢子！你将爆炸并感染附近的所有友方玩家，造成1950至2050点暗影伤害并提升他们对凋零物的抵抗力，将接种效果施与被枯萎孢子击中的人。瞬发，18秒冷却时间，持续12秒。（枯萎孢子：每秒造成1950至2050点伤害，持续6秒）

接种

你已有对凋零物的抵抗力，受到的暗影伤害降低25%。持续2分钟，最多叠加10次。

邪气

对目标区域施放邪恶瘟疫，每两秒造成4875至5125点伤害，持续6秒。这个瘟疫使得被感染的目标呕吐并不受控制，对附近友军造成3900至4100点伤害。瞬发。

凋零气体（有三个程度）

对所有附近玩家造成1463至1537，第二档2925至3675，第三档4388至4612点暗影伤害。瞬发。

强烈凋零

猛烈地释放凋零气体，将这些致命的凋零物释放回房间中，对所有敌方玩家造成48750至51250点暗影伤害。3秒施法，15秒冷却时间。



孢子刷新时，远程DPS需集中

战斗流程

脓肠技能的施展有一定的顺序：

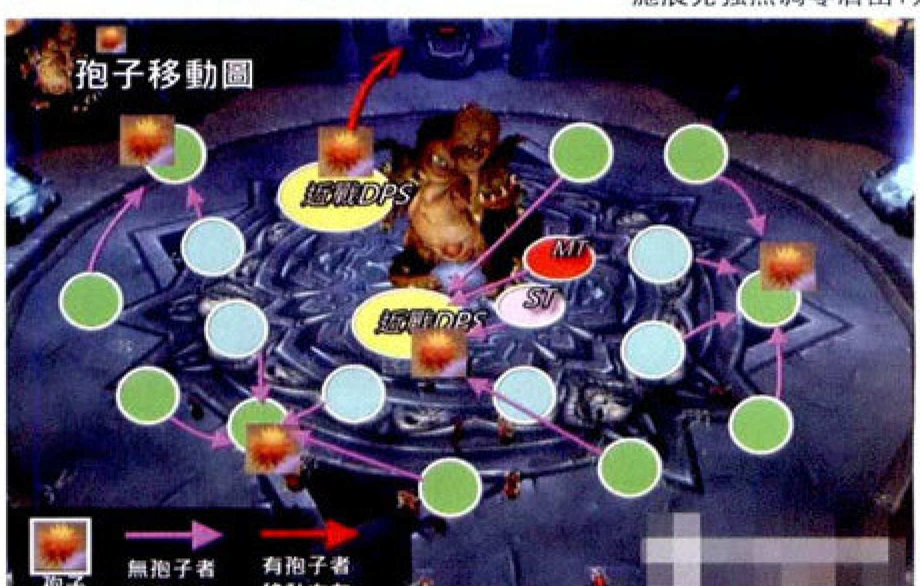
1、BOSS无伤害加成、全场毒气伤害每2秒4500点。邪气→毒气孢子→凋零吸取。

2、BOSS伤害加成30%、全场毒气伤害每2秒3000点。邪气→毒气孢子→凋零吸取。

3、BOSS伤害加成60%、全场毒气伤害每2秒1500点。邪气→毒气孢子→凋零吸取。

4. BOSS伤害加成90%、全场无毒气。强烈凋零。

施展完强烈凋零后由1开始进行循环。



团队配置

25人模式

坦克职业：2名。
治疗职业：6名。
伤害输出：17名。

10人模式

坦克职业：2名。
治疗职业：3名。
伤害输出：5名。

注意事项

坦克：DEBUFF叠到10前换坦
治疗：合理站位
DPS：孢子时集中

一、邪气。开场后10秒脓肠会随机对一个目标施放邪气，距离目标区域10码内的友方也会受到邪气的效果，使目标无法控制自己不停的呕吐持续六秒。因此远程站位必须分散10码以上，也要确定自己站的位置有治疗职业补的到你，才不会中了邪气而导致没有被治疗到。这个技能不会放到近战，所以近战不需要分散。

二、毒气孢子。放完邪气后15秒，脓肠在25人模式之下会随机对5人的施放毒气孢子，在10人模式之下会随机对2人施放毒气孢子。 队长立刻指定毒气孢子其中一人待在近战范围，其余有毒气孢子的人往远程分散。 没有毒气孢子的近战职业无须移动，没有毒气孢子的远程职业往最近的气体孢子移动。 孢子会在12秒后爆炸对周围范围的友方造成伤害并且附带周期性伤害，周期性伤害结束之后身上就会产生降低25%暗影伤害的效果，这个效果可以叠加。毒气孢子爆炸后人员恢复散开的位置。

三、凋零吸取。毒气孢子之后，脓肠会施放凋零吸取，将房间内的毒气吸进自己体内增强自身的攻击力，毒气伤害降低30%，脓肠的攻击力提高30%。

四、强烈凋零。凋零吸取三次后，脓肠就会施放强烈凋零，对团队全体造成约50000点的暗影伤害，而团队人员此时身上应有降低75%暗影伤害的效果，因此并不致命。强烈凋零之后，房间又充满了毒气，回到每2秒4500点的周期性伤害。

五、循环前面的步骤直到BOSS倒下。

憎恶双胞胎　腐脸



打完了全场放毒气的脓肠，我们可以右拐去见见他本家兄弟腐脸。这家伙比隔壁那小子跟恶心：全场乱吐痰……口误口误，应该是放软泥怪！这场战斗考验的是团队的机动性与ST家的网络是否好……

首领属性

普通难度25人生命值：3485万
普通难度10人生命值：700万
困难难度25人生命值：4300万
困难难度10人生命值：864万

首领技能介绍

腐脸

软泥泛滥

每秒造成5363-5637点伤害并且降低目标移动速度25%持续5秒。瞬发。

黏液喷射（瞬发）

对正前方锥形区域造成6338-6662点伤害。瞬发。

感染突变

每秒造成3900-4100点伤害并降低目标受到的治疗效果50%持续12秒，当感染消失的时候，目标的位置会刷新一个小软泥怪。瞬发。

黏液喷射

降下绿色的黏液，对锥形区域内的敌人每秒钟造成5363-5637点自然伤害，持续5秒。1.5秒施法时间，需引导。

小软泥

黏性软泥

在目标周围喷洒绿色粘质，每秒钟造成2925-3075点伤害并降低目标移动速度50%。施法距离：50000码，1秒施法时间。

虚弱的软泥辐射

软泥辐射对10码范围内的敌人每2秒造成3413-3587点伤害，也会使小软泥与邻近的软泥合并。瞬发。

注：感染突变DEBUFF结束后在感染的目标位置上刷新。

大软泥

软泥辐射

在软泥辐射对10码范围内的敌人每2秒造成4388-4612点伤害，也会使大软泥与邻近的软泥合并。瞬发。

黏性软泥

在目标周围喷洒绿色粘质，每秒钟造成2925-3075点伤害并降低目标移动速度50%。施法距离：50000码，1秒施法时间。

不稳定的软泥爆炸

对6码内敌人造成9750-10250点伤害，当大软泥与其他软泥合并5次后触发。4秒施法时间。

不稳定的软泥

提高伤害20%，可叠加10层，每当一个软泥与大软泥合并时触发。

注：小软泥合并产生。



团队配置

需要一名主坦和一名副坦，主坦自然是坦王，而这场战斗的重点却是在副坦身上，他需要在圆形的场地外不断风筝由腐脸注射玩家后所产生的软泥怪，闪躲大范围的绿色软泥（约直径20码），并且引导这些软泥怪互相融合再爆炸，可以说是这场战斗上最辛苦的角色了。

25人模式

坦克职业：2名。
治疗职业：恢复萨、神圣骑为佳。
伤害输出：不拘。

10人模式

坦克职业：2名。
治疗职业：恢复萨、神圣骑为佳。
伤害输出：任意。


软泥怪爆炸

战斗流程

一、进场。进场时由主坦触发Boss，将王坦在正中央圆心处，并且让盗贼或猎人误导仇恨至坦克身上，在前30秒左右期间内就是标准的坦补打动作，但副坦这时候就要到外围准备待命，30秒后就是副坦的地狱了。

二、战斗。战斗开始超过30秒后，腐脸会开始对随机玩家施放“突变感染”这个技能，

这时候被注射的玩家请不要犹豫，在12秒内立刻跑向副坦的位置，不然突变感染就会在脚底下产生一个黏稠软泥怪，这个黏稠软泥怪会不断对周围玩家施放AE，如果太多黏稠软泥怪碰在一起，产生大软泥怪，甚至还会引发更严重的后果。

三、突变感染。中招的玩家跑到副坦附近后，就等突变感染引爆，然后在立刻跑回人群中继续手上的工作，所有的DPS和治疗如果中招，都要重复这个战斗直到头目倒下。另外，由于头目会使用前方锥形区域的AE技能“泥浆喷雾”跟纳克萨玛斯葛罗巴斯极为相似的关系，因此除了主坦之外所有的人，包括风筝的副坦，在走位时都要避免站在头目的前方，副坦如果不得已的经过，也要尽量等泥浆喷雾施放过后再移动。而其他的DPS和补职就是尽可能做好自己的任务，并且留神注意副坦的警告讯息，当大软泥爆炸时离开圆心，在酸性雨降完后立刻回到圆心内继续作战，虽然战斗难度没有很高，不过随着时间经过，突变感染的速度会越来越快，因此还是蛮吃团队DPS。

四、大软怪爆炸后的酸性雨。由于大爆炸后会对场地上所有玩家的头上降下酸性雨，因此在大爆炸前必须全体撤离圆心，不要让酸性雨直接降到圆心。

五、副坦须知：玩泥巴。副坦的主要工作就是顺时针或逆时针风筝黏稠软泥怪再让它们合体，听起来蛮简单的，但其实比想像中困难许多，其一就是突变感染的速度会越来越快，其二就是黏稠软泥怪合体后还会变成大软泥怪，其三就是场地还会有定时在随机地板外围产生的大范围绿色泥浆，副坦可不是腹背受敌，而是绝体绝命啊……副坦注意，大范围绿色泥浆出现时的前兆。

六、泥巴要怎么玩。基本要诀就是绕着战斗场地的圆周跑，然后自己头上上一个明显的系统标记，这样副坦在风筝软泥巴怪时其他的衰鬼才知道要往哪里跑，然后重点来了，地板的大范围绿色软泥会随机出现在圆周路径上，绿色软泥要出现时，头上的盆子会滴下绿色的水滴，只要副坦看到绿色水滴开始滴下，那区就要绕路，往外或往内凹一点绕开，再回到圆周路径上，不要直接冲过去，受到伤害事小，被缓速后增加治疗压力才是灭团点。通常在灭团数次后，副坦就会掌握到这个微妙的距离，然后第二个难关现在才开始。如果副坦已经成功学会绕着地球跑和成功地放着风筝，地板上必然有数只黏稠软泥怪在地板上追着副坦跑，这些软泥怪会互相合体，变成一只大软泥怪，大软泥怪还会继续融合其他的黏稠软泥怪，这个次数是5次（有系统提示）后，大软泥怪就会爆炸，对周围六码所有玩家造成一万左右的伤害，还会对场地上所有玩家的头上降下酸性雨。 请副坦在战先做好宏，并且观察堆叠次数，叠5时就全部的人（包括主坦）撤退到圆周外围上，不要让酸性雨直接降到圆心，当酸性雨降完后其他人，包括带着王的主坦再回到圆心内继续战斗。

宏如下：

/y 泥巴叠五要爆炸了，全部人撤退到外围！

/ra 泥巴叠五要爆炸了，全部人撤退到外围！

/rw 泥巴叠五要爆炸了，全部人撤退到外围！

七、循环前面的步骤直到BOSS倒下。

工坊老大 普崔希德教授



这家伙可是天灾军团的首席科学家，该场战斗也是WLK中走位最多，团队分工最细腻的一场……另外，BLZ为了增加副本挑战难度，特意给这家伙加了一个挑战次数限制：15次——这对于休闲公会来说无疑是一个晴天霹雳。

首领属性

普通难度25人生命值：3400万

困难难度25人生命值：4200万

首领技能介绍

窒息气体炸弹

普特雷塞德教授在他周围投掷窒息气体炸弹，炸弹每秒造成5363到5637点伤害，并在20秒后发生爆炸，造成15600到16400点伤害。

窒息气体

窒息气体造成4388到4612点伤害并使你窒息，命中几率降低75%，持续10秒。

窒息气体爆炸

爆炸对10码范围内所有敌人造成15600到16400点伤害，将他们击退，并使他们的命中几率降低75%，持续10秒。

制造混合物

普特雷塞德教授开始搜索实验桌，寻找一个强力的药剂。

被清除的气体

气体云的攻击清除目标身上的所有气体！被清除的气体伤害基于目标身上剩余的气体枯萎层数，目标受到攻击就会产生气体枯萎。

气体膨胀

每2秒造成1219到1281点伤害，如果气体云命中你，它将清除你身上的所有剩余的气体膨胀，并对附近所有同伴造成伤害。可以叠加10次。

气体可变物

你拿到了气体可变物！你会被同样拥有气体特性的东西盯住。

狂喝药剂

普特雷塞德教授开始喝桌子上的每一瓶药剂。

变异软泥

变异软泥持续生长，每秒造成4388到4612点伤害，直到被另一个变异生物消耗。

变异转化

你被变异了！每秒对附近玩家造成1950到2050点伤害。去除疾病可以将玩家恢复到正常形态。这个法术会将你转化成一个变异憎恶。

淤泥可变物

你拿到了淤泥可变物！你会被同样拥有淤泥特性的东西盯住。

瘟疫疾病

受到释放瘟疫的伤害提高100%。可以叠加10次。

释放瘟疫

每秒造成伤害，伤害会根据你身上剩余的枯萎数而不断提高。如果你离同伴过近，你会将瘟疫传染给他。初始伤害为200。

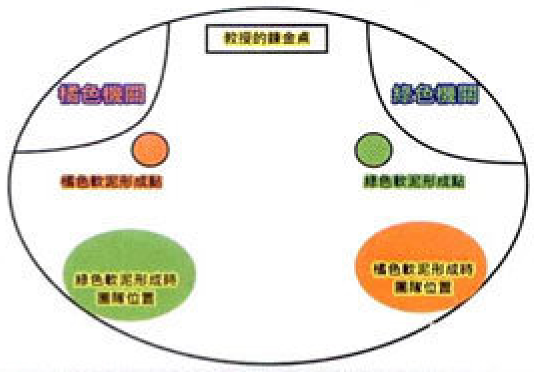
不稳定的实验

普特雷塞德教授开始在你们身上进行一个邪恶的实验！



绿色软泥怪会与一人链接，此人无法移动但可以释放技能

微信：bfwz888888



窘迫的站位图，大家将就看看吧

团队配置

需要一名主坦和二名副坦/憎恶手，主坦自然是坦王，而这场战斗的重点却是在憎恶手身上，他需要在场地内不断吞食淤泥、给变异软泥与挥发淤泥减速、击杀变异软泥，可以说在这场战斗上并不轻松。

25人模式

坦克职业：3名。

治疗职业：6-7名，群刷职业优先。

伤害输出：任意。

10人模式

坦克职业：2名。

治疗职业：2-3名，至少一名骑士。

伤害输出：任意。

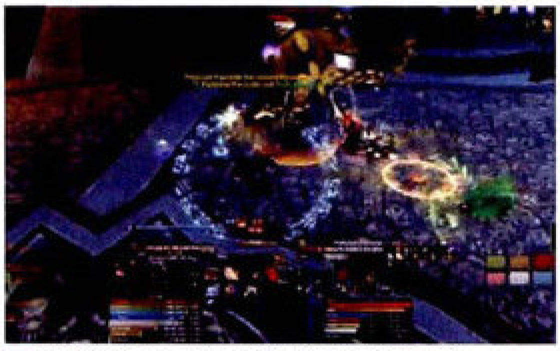
战斗流程

一、进场。进场时由主坦触发教授，将王坦在左手位置，并且让盗贼或猎人误导仇恨至坦克身上，在第一堆软泥地出现前是标准的坦补打动作，但憎恶手这时候就要马上到教授桌上喝药剂变身憎恶，10秒后就是考验憎恶手的时候了。

二、战斗。战斗开始超过10秒后，教授会向人群扔出2个瓶子，瓶子破碎后会产生2堆软泥地，这时候被扔的玩家请不要犹豫，立刻跑开并重新聚拢，不然软泥地造成的伤害可不是治疗能应付得来的，这时候憎恶手的工作就是要控制软泥地的大小同时保持足够的软泥地让你补充能量，如果软泥地太小不能支持能量的供给，太大的话不好控制，甚至在转阶段时候还会引发更严重的后果。

三、窒息气体炸弹。战斗开始后30秒，教授会在脚下施放窒息气体炸弹（明显动作），主坦要马上拉开原地，炸弹会在20秒后爆炸，地上有明显的瓶子和红色，但是容易被软泥地覆盖，战斗拖得越后越不好闪避，特别在换位过程中，爆炸时造成的击退效果，往往也是灭团的诱因。

四、红绿软泥。战斗开始后每30秒，会从场上两个软泥罐中轮流出现2种软泥，顺序为绿→红→绿→红→绿……，因此一开始坦的地点必须在红罐子下，除憎恶在控制软泥地外，其他人尽量抱团（让软泥地集中在一起），假如换边时候掉队的也赶快集中。绿软泥出现后，继续DPS教授，当绿软泥点名后，坦和主坦治疗迅速移动到绿罐子下，远程一边向被点名的人集中一边攻击绿软泥，近战马上冲上去攻击绿软泥，治疗刷好被点名的人，憎恶手马上对软泥减速：第一次炸飞后，继续集中，重复以上步骤直到绿软死亡（假如2次炸飞仍未解决，可视为该次战斗失败，因为红软马上就要出来，人群过近，没有缓冲时间）。假如绿软点坦，依然按步骤消灭绿软，坦治疗跑到中场，绿软死亡后主坦援护中场治疗，把教授带到绿罐子下。红软泥出现后，坦和主坦治疗按图中路径移动到红罐子下（战士或熊可以冲锋上去给红软上个破甲），全部DPS马上转火，被点名的人在下半场风筝红软泥，憎恶手马上对软泥减速。假如情况危急，可用憎恶攻击打断软泥的点名，但会重新点名，慎用（绿软同理）。

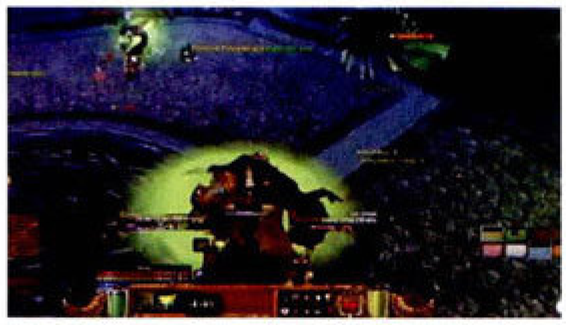


P3教授喝了药水之后"完全变态"

五、延展黏液。该技能随机对近战范围外目标施放，动画为一个跳动的软泥，在地上会弹一次，再次落地时将会炸开，对附近造成不小的伤害并附加延长施法时间的DEBUFF（这就是该技能的重点），假如被命中的是DPS，那么可能造成DPS不足，软泥危机（P3更会造成严重效果），假如命中的是治疗，容易造成治疗空挡。

六、憎恶手须知：玩泥巴。憎恶手的主要工作就是控制好场上的软泥地，保持身上有足够减速的能量同时控制场上的软泥地数量在两个或以下，刚开始的两个软泥地不要吸光，存点能量让自己可以对软泥施放减速：当团队移动到绿罐下时，意味下两个软泥地将要刷新，马上把开始的两个吸光，如此重复。当软泥出现时第一时间上减速，情况危急时攻击软泥打断他的点名。

七、绝体绝命：第三阶段。进入P3之后，憎恶会强制消失（P1/P2可以通过解疾病让憎恶消失，但变身药剂只有一瓶，所以治疗们请不要手痒，或者把能解的技能拉出技能栏），同样也不再释放红绿软泥，但其他技能依然有效。这时候，整场战斗将被推到高潮，节奏快的让人喘不过气。首先，没有憎恶的控制，该阶段其实就是一个软狂暴，教授每次扔出的软泥地将会不断扩大，如图只有3个点，有人会觉得奇怪，右下不是空空的么？其实当你移动到第三点的时候，基本上全场已经没有多少空间可以移动了，右下更是早被软泥吞噬，所以这场战斗的胜负就在第三点，能否击杀教授就在此地（当然以后装备更好或许能在第三点前，但是现在装备还是不要想太多了）。该阶段DPS没有什么特别要注意的，因为技能都是之前那些。一直作为DPS的副坦终于要体现自己的价值了。



突变憎恶要使用"吞噬软泥"去吃掉地上的泥浆

■轮换：瘟疫疾病

当P3开打后，教授会每10秒对当前坦叠加一个瘟疫疾病的DEBUFF，这个DEBUFF会持续对全团造成越来越大的伤害（3秒一跳，5层高达1万9的伤害），因此需要3个坦来轮换嘲讽，保持DEBUFF层数不会过高。由于该DEBUFF清掉后会让教授回血（倒坦也会给教授回血，等同所造成的伤害），所以最好安排一下3个坦的层数，大概层数如下：

A坦→1层（10秒后）→2层（10秒后）→B坦嘲讽→1层（10秒后）→2层（10秒后）→C坦嘲讽→1层（10秒后）→2层（10秒后）→A坦嘲讽→3层（10秒后）→B坦嘲讽→3层（10秒后）→C坦嘲讽→3层（10秒后）→你们已经团灭了

或者用

A坦→1层（10秒后）→B坦嘲讽→1层（10秒后）→2层（10秒后）→C坦嘲讽→1层（10秒后）→2层（10秒后）→A坦嘲讽→2层（10秒后）→3层（10秒后）→B坦嘲讽→3层（10秒后）→C坦嘲讽→3层（10秒后）→你们已经团灭了

■完控：阶段转换

教授是80%与35%转换阶段。

80%时，正常情况你们应该在RUSH第一个绿软（或者已经RUSH掉），场上应该只有一个软泥地（且不在中间），因此你们必须在85%时候停手，等绿软出来轰掉或者等憎恶把多余的软泥地吸掉。

35%时，正常情况下应该在轰杀绿软或者红软（或者还没刷新），场上没有软泥地，因此你们必须在40%时候停手，等软泥刷新，憎恶把场上软泥地吸干，并保持身上有一个减速的能量。

非迫不得已，千万不要留软泥地或者软泥转阶段，前者容易导致场面混乱，后者浪费DPS和治疗，埋下灭团的种子。



活动时间：2010年 2月12日～3月3日

魔兽节日活动大汇总2

春节：新年节庆

本期继续为大家连载魔兽的节日活动！从2月12日开始，就要进入我们中国人传统的春节节庆期间了，暴雪的游戏开发人员当然不会怠慢了拥有全世界1/5人口和全世界50%以上魔兽玩家的中国人民。春节节庆活动是特别为中国玩家设计的，也是唯一一个非固定时间的节日活动（根据中国农历春节的时间跨度来定）。在活动中，玩家不仅可以完成各类任务，获得各种成就，获得各种新年礼物，还能组队一起RAID年兽BOSS哦！当然，也会有不少玩家和阿汤叔一样对这个活动一脸茫然，想要玩转春节节庆活动吗？少废话，看攻略！

任务攻略

新年庆典

需要等级 —

NPC	起始	联盟：新年特使（铁炉堡、暴风城、达纳苏斯） 部落：新年特使（奥格瑞玛、幽暗城、雷霆崖）
NPC	回报	联盟：新年预告者（铁炉堡、暴风城、达纳苏斯） 部落：新年预告者（奥格瑞玛、幽暗城、雷霆崖）
任务目标		与新年预告者谈话，你也可以在其他主要城市跟新年预告者谈话。
完成方法		新年预告者位于 联盟：铁炉堡秘法区、暴风城花园区、达纳苏斯塞纳里奥区 部落：奥格瑞玛智慧谷、幽暗城入口、雷霆崖长者高地
奖励		塞纳里奥议会声望+10
备注		–

瓦拉达尔·星歌

需要等级 —

NPC	起始	联盟：新年预告者（铁炉堡、暴风城、达纳苏斯） 部落：新年预告者（奥格瑞玛、幽暗城、雷霆崖）
NPC	回报	瓦拉达尔·星歌（月光林地 53，35）
任务目标		在月光中使用你的新年邀请卡前往月光林地。到达后和永夜港的瓦拉达尔·星歌交谈。
完成方法		在附近的月光下使用道具新年邀请卡传送至月光林地，即可在附近看台找到瓦拉达尔·星歌。
奖励		1金32银
备注		–

新年焰火

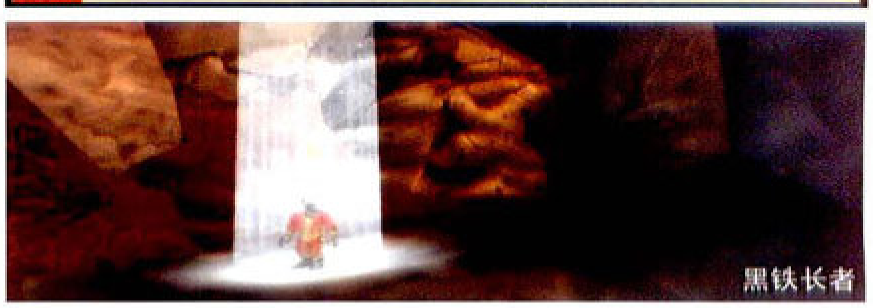
需要等级 —

NPC	起始	联盟：新年预告者（铁炉堡、暴风城、达纳苏斯） 部落：新年预告者（奥格瑞玛、幽暗城、雷霆崖）
NPC	回报	联盟：新年预告者（铁炉堡、暴风城、达纳苏斯） 部落：新年预告者（奥格瑞玛、幽暗城、雷霆崖）
任务目标		点燃8枚新年烟花和2组新年烟花束，然后回到任何一座主城的新年预告者身边。
完成方法		和旁边的节庆商人购买新年烟花X8和新年烟花束X2，并靠近附近的发射器使用焰火即可。
奖励		新年邀请卡 持续时间1天 使用：在明亮的月光内传送施法者。（10分钟冷却）
备注		–

伊露恩的祝福

需要等级 —

NPC	起始	瓦拉达尔·星歌（月光林地 53，35）
NPC	回报	瓦拉达尔·星歌（月光林地 53，35）
任务目标		召唤年兽，击败它并获得伊露恩的祝福。再回到永夜港找瓦拉达尔·星歌。
完成方法		准备36个焰火前往怒风兽穴，在那边的发射台使用焰火召唤出年兽并将它打倒即可。
奖励		伊露恩的灯笼 需要等级 40 使用：制造一块伊露恩之石。需要一块坚固的石头。（24小时冷却） 新年焰火包X1、坚固的石头X3 塞纳里奥议会声望+500
备注		–


黑铁长者

活动期间可取得的物品

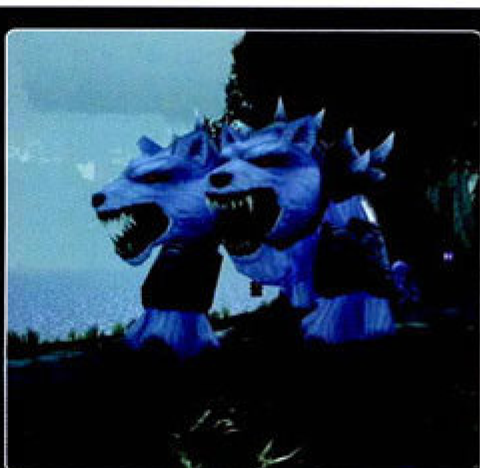
名称	说明	售价
伊露恩的祝福	使用：对目标发射焰火。（3秒冷却）可以使用次数88次	先祖硬币X5
新年焰火包	“装满了用来庆祝新年的焰火！”	先祖硬币X5
蓝色节庆裤装	拾取后绑定 胸部 杂项	先祖硬币X5
青色节庆裤装	拾取后绑定 胸部 杂项	先祖硬币X5
黑色节庆裤装	拾取后绑定 胸部 杂项	先祖硬币X5
紫色节庆裙装	拾取后绑定 胸部 杂项	先祖硬币X5
粉红节庆裙装	拾取后绑定 胸部 杂项	先祖硬币X5
绿色节庆长裙	拾取后绑定 胸部 杂项	先祖硬币X5
新年节庆点心	拾取后绑定 使用：在25秒内每秒恢复4%生命力和3%法力。进食时必须保持坐姿。	先祖硬币X5

活动期间限定怪物

年兽

技能名称	能力效果	应对方式
星陨术	召唤月光之雨，每2秒对指定区域内的所有敌人造成3040-3360点秘法伤害，持续6秒。	带来的伤害并不大，补职治疗就好。
顺劈斩	对敌人和其身边最近的盟友造成4400点伤害。	除了主坦之外，所有人都不可以站在头目面前。

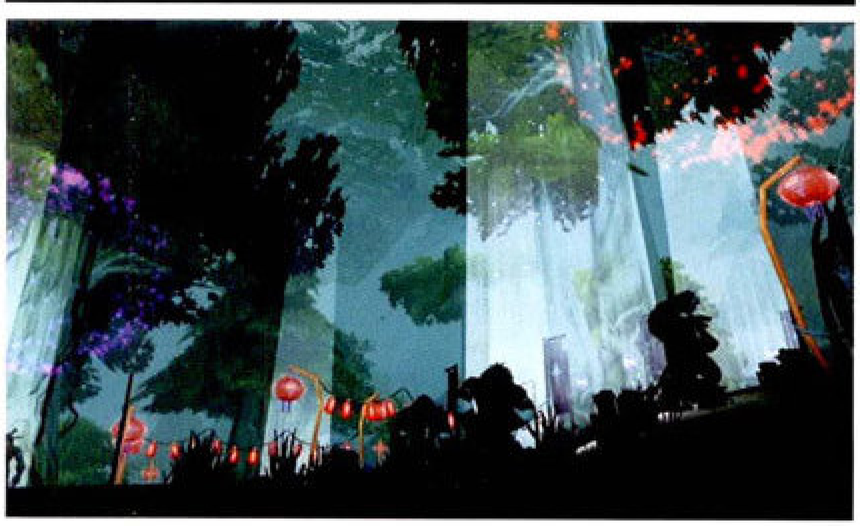
攻略战术



第一阶段 购买36个焰火，到月神湖旁的怒风兽穴前方的焰火束发射台使用焰火召唤出年兽。

第二阶段 虽然年兽杀伤力并不大，不过血量是头目级的血量，玩家最好能组成一个团队，才能以较短的时间解决掉它。基本上就是补好坦克，伤害职业用力输出即可。

当年兽倒下后，到照射在尸体上的光线下面才是真正的完成任务。就算是别人将年兽打倒了依旧可以站在尚未消失的光线下完成任务。



相关成就

荣耀长者 奖励 头衔：“长者”

完成下列新年节庆成就

成就	50枚先祖硬币
达成条件	获得50枚先祖硬币。
完成方法	只要跑完下列成就要跑的地点就可以顺利完成。
奖励说明	成就点数10点
成就	新年节庆华服
达成条件	使用先祖硬币购买节庆长裤套装或节庆裙装。
完成方法	往月光林地，用5枚先祖硬币购买节庆长裤套装或节庆裙装即可。
奖励说明	成就点数10点
成就	火箭红光
达成条件	在25秒或是更少的时间内发射10组红色烟花束。
完成方法	和节庆商人购买红色烟花束10组，25秒将烟花放完。
奖励说明	成就点数10点
成就	狂乱鞭炮
达成条件	在30秒或是更少的时间以内发射10发节庆鞭炮。
完成方法	和节庆商人购买节庆鞭炮10个，30秒将烟花放完。
奖励说明	成就点数10点
成就	伊露恩的祝福
达成条件	完成伊露恩的祝福任务并击败年兽。
完成方法	组成团队前往月光林地接下任务伊露恩的祝福，击败年兽并站在白光下即可。详情见任务伊露恩的祝福。
奖励说明	成就点数10点
成就	东部王国的长者
达成条件	荣耀位于东部王国的长者。
完成方法	卡拉诺斯的金善长者（丹莫洛 46.7，51.4） 塞尔萨玛的银脉长者（洛克莫丹 33.0，46.5 燃烧平原的巨石长者（燃烧平原 81.9，46.3） 烈焰峰的晨行长者（燃烧平原 64.2，24.0） 闪金镇的雷眉长者（艾尔文森林 39.6，63.5） 剃刀岭的逐星长者（西部荒野 56.6，47.0） 祖尔格拉布的星林长者（荆棘谷 53.1，18.3） 藏宝海湾的冬蹄长者（荆棘谷 26.3，76.4） 诅咒之地的怒啸长者（诅咒之地 57.7，54.7） 灼热峡谷的铁环长者（灼热峡谷 21.1，78.8） 布瑞尔的高峰长者（提里斯法林地 61.7，53.7） 瑟伯切尔的黑曜长者（银叶森林 44.8，41.1） 辛特兰的高峰长者（辛特兰 49.9，47.9） 西瘟疫之地的草奔长者（西瘟疫之地 65.8，47.7） 东瘟疫之地的风行长者（东瘟疫之地 39.5，75.3） 圣光之愿礼拜堂的雪冠长者（东瘟疫之地 81.3，60.4） 通灵学院的月击长者（西瘟疫之地 68.9，75.9）
奖励说明	成就点数10点



成就	卡利姆多的长者
达成条件	荣耀位于卡利姆多的长者。
完成方法	剃刀岭的符文图腾长者（杜洛塔 53.1，43.5） 十字路口的月守长者（贫瘠之地 51.4，30.6） 陶拉祖营地的高山长者（贫瘠之地 45.0，57.9） 棘齿城的风之图腾长者（贫瘠之地 62.6，36.7） 多兰纳尔的刃叶长者（泰达希尔 57.2，60.7） 奥伯丁的星织长者（黑海岸 36.7，46.6） 血蹄村的血蹄长者（莫高雷 48.3，53.4） 阿斯特兰纳的河歌长者（梣谷 35.4，48.9） 艾萨拉的天光长者（艾萨拉 72.4，84.9） 冬泉谷的锐矛长者（冬泉谷 55.5，43.6） 永望镇的石塔长者（冬泉谷 61.3，37.7） 菲拉斯的恐怖图腾长者（菲拉斯 76.7，37.7） 厄运之槌的雾行长者（菲拉斯 62.4，31.3） 费伍德森林的夜风长者（费伍德森林 37.7，52.9） 乱风岗的星眼长者（千针石林 45.3，49.8） 沙漠赛道的晨露长者（千针石林 79.0，76.9） 塔纳利斯的狂暴图腾长者（塔纳利斯 36.2，80.4） 加基森的梦境先知长者（塔纳利斯 51.3，27.8） 安戈洛的雷角长者（安戈洛环形山 50.1，76.1） 希利苏斯的基石长者（希利苏斯 22.9，11.6） 塞纳里奥城堡的刃歌长者（希利苏斯 48.8，37.6）
奖励说明	成就点数10点

成就	北极诺森德的长者
达成条件	荣耀位于诺森德的长者。
完成方法	D.E.H.T.A.的阿尔普长者（北风冻原 57，43） 骁勇要塞的沙迪斯长者（北风冻原 59，65） 战歌堡的帕姆亚长者（北风冻原 42，49） 隘境之盾的诺尔索长者（北风冻原 33，34） 湖畔起降场的杉德林长者（休拉萨盆地 49，63） 雨颂者急湍的汪尼卡雅长者（休拉萨盆地 63，49） 霜堡的法尔高长者（风暴群山 30，74） K3的灰鬃长者（风暴群山 41，84） 石崖避难所的石须长者（风暴群山 31，37） 坦卡罗营地的慕拉可长者（风暴群山 64，51） 辛托加的陶罗斯长者（祖尔德拉克 59，57） 瑟希斯遗迹的鲁纳罗长者（灰白之丘 80，37） 西荒兵团的贝尔达克长者（灰白之丘 60，27） 欧尼克瓦营地的胡瑞恩长者（灰白之丘 64，47） 默亚基港的索依姆长者（龙骨荒野 48，78） 阿格玛之锤的天卫长者（龙骨荒野 35，48） 繁星之眠的莫尔希长者（龙骨荒野 29，55） 冬握湖的蓝狼长者（冬握湖 50，16）必须为己方阵营占领冬握湖
奖励说明	成就点数10点

成就	副本中的长者
达成条件	荣耀位于副本中的长者。
完成方法	艾泽拉斯副本： 祖尔法拉克的蛮鬃长者（敲锣的水池旁） 沉没的神庙的星歌长者（绿龙区） 玛拉顿的劈石长者（瀑布大鳄鱼区） 黑石山的石垒长者（吊桥过去） 黑石深渊的深晨长者 斯塔索姆的遥语长者 北裂境副本（除刚德拉克外其余副本可在普通模式进行）： 俄特加德堡垒的加坦长者 俄特加德之巅的修干加达长者 奥核之心的伊加修长者 阿兹欧·奈幽的纳金长者 德拉克塞隆的奇里亚斯长者 刚德拉克的偶汉兹长者（需处于英雄模式） 石之大厅的由罗克长者
奖励说明	成就点数10点

成就	部落的长者
达成条件	荣耀位于部落主城中的长者。
完成方法	格瑞玛的暗角长者（智慧谷 40，34） 雷霆崖的麦蹄长者（长者高地 72，23） 幽暗城的暗灵长者（入口 67，39）
奖励说明	成就点数10点

成就	联盟的长者
达成条件	荣耀位于联盟主城中的长者。
完成方法	达纳苏斯的剑捷长者（塞纳里奥区 34，14） 铁炉堡的铜须长者（秘法区 29，16） 暴风城的锤啸长者（花园区 36，65）
奖励说明	成就点数10点



信：bfwz888888

展翼高飞

WLK 飞行坐骑大盘点



在诺森德的天空展翼翱翔，这是大陆服务器魔兽玩家长期以来的愿望。很可惜在世界其他区域和国家的《巫妖王之怒》版本开放一年多以后，我们却迟迟未能踏上北极的旅途。

在WLK中，玩家们可以获得更丰富多彩的飞行坐骑，其入手难度也是层次不齐——有些会让你掏空腰包，有些则需要花费你大量时间，而更甚者就需要你搀扶500个老太太过马路所积累的人品……

用钱能买到的飞行坐骑

蓝色装甲双足飞龙

飞行速度： 280%
获得途径： 达拉然（58.42）直接购买，
无折扣价格： 2000G。使用限部落种族。

入手难度：★ 拉风程度：★



双足飞龙的外形一直以来都是部落的耻辱，BLZ大神不但给了部落粗犷的外貌还送了我们难看的飞行坐骑……真是让部落众吐槽不能。其颜色也是近乎痴呆，乍一看以为是贴图错误！

雪白装甲狮鹫

飞行速度： 280%
获得途径： 达拉然（58.42）直接购买，
无折扣价格： 2000G。使用限联盟种族。

入手难度：★ 拉风程度：★★★



225骑术等级的那只白色狮鹫是众联盟玩家买“小鸟”时的首选，不但外形漂亮而且能在部落面前炫耀一把。这次又出了一个280%速度的装甲狮鹫，真可谓是顺意民心，而部落众只能眼红不已！

黑锋战翼

飞行速度： 280%
获得途径： 死骑职业坐骑，黑锋要塞购买，
无折扣价格： 4000G。

入手难度：★ 拉风程度：★★



让人哭笑不得的拉风坐骑，昂贵的价格加上搞笑的外貌让死亡骑士这么一个灰暗而严肃的职业增添了几分搞笑的色彩。第一次见到这只坐骑的时候让我联想到那吃完的鹌鹑骨头……

红色幼龙

飞行速度： 280%
获得途径： 龙眠神殿声望达到崇拜，崇拜
价格： 1600G。

入手难度：★★ 拉风程度：★★



这条龙属于入手难度极低的，WLK的声望与TBC的有些不同，穿什么声望外袍去打5人副本就会得到该声望，因此崇拜是一二三的事情。不知道为何，这条红龙却很少人会想到去买，也许这种外形已经被广大玩家看腻了吧。

银白角鹰兽

飞行速度： 280%
获得途径： 银白联赛联盟军需官购买，
价格： 150个勇士印记。

入手难度：★★ 拉风程度：★★★



在3.2开放初期这坐骑绝对属于拉风货。大家还记得TBC那个塞纳里奥远征军的角鹰兽吧？这次换成了银白色，外观上更漂亮了。150个勇士也不是难事，刷刷勇士试炼和银白日常就能轻松入手。

夺日者龙鹰

飞行速度： 280%

获得途径： 银白联赛部落帐篷军需官购买，

价格： 150个勇士印记。

入手难度：★★ 拉风程度：★★★



相对联盟的角鹰兽来说，龙鹰的外貌就差了点。暗淡的颜色让外貌不够拉风，加之触须过多，让整体外形看来比较松散，远处飞来时根本看不清是啥玩意。难道WLK中暴雪大神开始偏爱联盟了吗？

庄严飞毯

飞行速度： 280%

获得途径： 裁缝技能425点制造和使用

需求材料： 魔化霜纹布卷12个、君王黄宝石4个，红色染料4个、黄色染料2个、冰网蜘蛛丝4个。

入手难度：★★ 拉风程度：★★★



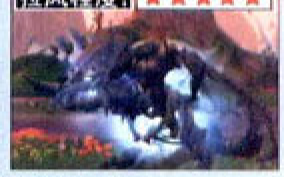
成本低廉的飞行坐骑，外貌则是类似于《阿拉丁神灯》中的飞毯。乘坐时角色站立于飞毯上——不管你是90度朝上还是180度倒立飞行，人物始终牢牢地“站”在飞毯上……

浴血霜育镇压者

飞行速度： 310%

获得途径： 获得成就“冰冠团队高手的荣耀（10人）”后奖励坐骑。

入手难度：★★★★★ 拉风程度：★★★★★



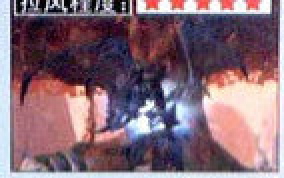
目前版本最高级的成就奖励坐骑，浮云中的浮云。目前我们还不能得知最后的“巫妖王”到底是何等难度，光看看那些变态成就就让人望而却步。

冰固霜育镇压者

飞行速度： 310%

获得途径： 获得成就“冰冠团队高手的荣耀（25人）”后奖励坐骑。

入手难度：★★★★★ 拉风程度：★★★★★



该坐骑的25人版本也会随着副本人数增多而变得难上加难。冰冠堡垒目前处于开荒阶段，想要完成那些成就，我看还是等到全民Farm巫妖王了再说吧。

冰霜龙外形很拉风，和竞技场奖励的有的一拼。

角斗士的冰霜巨龙

飞行速度： 310%

获得途径： 在每个赛季获得相关角斗士称号后奖励获得。

入手难度：★★★★★ 拉风程度：★★★★★



这就是那登陆画面上的龙了（什么？国服没有？）！拉风程度绝对超过登陆画面上它亲戚，拉风的座驾和名号都有了，角斗士们还缺什么？PVP is Hard!

够宅才能得到的飞行坐骑

黑色元龙

飞行速度： 310%

获得途径： 完成3.0版本中“英雄团队的荣耀”成就之后奖励坐骑，该坐骑在3.3版本已经绝版。

入手难度：★★★★★ 拉风程度：★★★★★



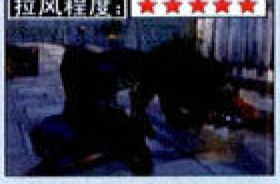
在3.0版本中完成25人版纳克萨玛斯中所有变态成就就会获得“英雄团队的荣耀”，黑色元龙就是该成就的奖励坐骑。该坐骑只有当年够宅够变态的公会才有机会得到，实属稀有！

瘟疫元龙

飞行速度： 310%

获得途径： 完成3.0版本中“团队的荣耀”成就之后奖励坐骑，该坐骑在3.3版本已经绝版。

入手难度：★★★★★ 拉风程度：★★★★★



“英雄团队的荣耀”10人版成就“团队的荣耀”成就奖励，出了外形上比25人版本的低调一些，其他并无不足之处，可见暴雪大神也非常鼓励10人小团队。相对25人版的入手难度要低一些。

红色元龙

三月下 详细介绍

飞行速度： 280%

获得途径： 完成“英雄的荣耀”成就之后奖励坐骑。

入手难度：★★★★ 拉风程度：★★★★★



相对上两个浮云货，这个成就还是相对容易取得的，只要你够时间。“英雄的荣耀”需要完成诺森德所有基本副本（不包括后来版本开放的5人副本）的英雄模式中各种稀奇古怪成就后获取。因为有些英雄副本成就存在随机性，因此该成就也需要相当长的时日才能完成，一口气可吃不成胖子。

锈蚀元龙

飞行速度： 310%

获得途径： 获得成就“奥杜亚团队高手的荣耀（10人）”后奖励坐骑。

入手难度：★★★★ 拉风程度：★★★★★



对于3.3来说，完成“奥杜亚团队高手的荣耀”并不是很难的事情，几乎每周都有野队开组该成就的队伍。不过话说回来，这条龙还是比较拉风的，锈迹斑斑的外貌让人感觉非常生猛。

紫色元龙

节日任务 每期栏目连载

飞行速度： 310%

获得途径： 获得成就“真是一段又长，又奇妙的旅行”之后奖励坐骑。

入手难度：★★★★ 拉风程度：★★★★★



紫色的外观十分亮丽鲜艳，要完成这个成就你可需要非常好的耐心。首先你要把一年中每一个节日的成就拿到并且获得头衔，然后你才能获得该成就……如果是国服的话，还是不要去想了，始终不可能拿到这条龙！

铁缚元龙

飞行速度： 310%

获得途径： 获得成就“奥杜亚团队高手的荣耀（25人）”后奖励坐骑。

入手难度：★★★★★ 拉风程度：★★★★★



相对10人模式来说，25人的奥杜亚相对来说难度高一点，组织野队的机会也偏少。外观上的确比10人的更加拉风一些，实属稀有货。

人品够好才能得到的飞行坐骑

青铜幼龙

飞行速度： 280%

获得途径： “时光之穴·旧斯坦索姆”中，在25分钟之内来到最后Boss前，则可以击杀隐藏Boss获得该坐骑，掉率为100%。



这个绝对是最不需要人品同时也是最能体现人品的坐骑……这条黄龙早已是烂大街货色，倘若你组到一个旧斯坦索姆的队伍，却没有拿到这坐骑，那你要好好检讨自己的人品了。

时光迷逝元龙

飞行速度： 280%

获得途径： 风暴之巅稀有银英“时光迷逝元龙”一定几率掉落。



曾经有人1万G求这条稀有银英的位置……不过我要说，即便侥幸碰到了它，也不一定会掉落传说中的坐骑，那可是传说，只能碰上不能强求啊！

古铜色的外表非常拉风，适合长期在达拉然挂机给众玩家仰慕你的人品。

蓝色元龙

飞行速度： 280%

获得途径： 英雄难度乌特嘉德之巅，“石心”斯卡迪超小几率率掉落。



自从我打WLK到现在，去了无数次该副本，也打了无数次该Boss，就是从来不曾见过掉这条龙的。不过上次阿汤叔倒是见过一次……可惜被别人Roll走了，这可真比没见过还惨啊！（阿汤：谁敢比我惨！）

黑色幼龙

飞行速度： 280%

获得途径： 10人黑曜石圣所中，不击杀3龙的情况下打败撒尔萨里安后掉落。



10人的“三龙模式”非常难，因为坦和治疗的人数限制，对于DPS的要求非常高。不过3.3版本后，玩家装备普遍提升了很多，自然就变得简单了。

暮光幼龙

飞行速度： 280%

获得途径： 25人黑曜石圣所中，不击杀3龙的情况下打败撒尔萨里安后掉落。



25人的“三龙模式”个人认为比10人简单许多，掉落的坐骑也拉风很多，只不过会有25人一起Roll所以……还是多培养一下自己的RP吧。

碧空幼龙

攻略期待中

飞行速度： 280%

获得途径： 25人永恒之眼稀有掉落。



简单地说吧，我WLK玩到现在从来没见过。永恒之眼的难度设定和掉落不是一个档次，所以很少有队伍去骚扰玛利苟斯，更别说这浮云般的掉落了！

绿色元龙

飞行速度： 280%

获得途径： 神谕者声望崇敬后购买的蛋中一定机率孵化出。



蛋是6天一周期孵化，开出龙的几率也是相当低。编辑部的猪猫同学有一次在副本中划水无聊开了一个蛋……居然拿到了该元龙！于是乎副本也不打了，直接骑着龙去炫耀了。

奥妮克希亚的幼龙

飞行速度： 280%

获得途径： 新版本“奥妮克希亚的巢穴”微小几率掉落。



掉是肯定会掉的，就像当初的DK马一样……只不过人品普通的群众从来没见过掉。这玩意长相继承了奥妮克希亚的脑袋，却长着普通幼龙的身体——有点畸形。

蓝色幼龙

飞行速度： 280%

获得途径： 使用随机组队打通“奥核之眼”后宝物袋中一定几率获得。



“奥核之眼”一直是玩家们不太喜欢去的副本——流畅偏长、难度偏高，万一遇上个“小白”，那还不得灭的死去活来。暴雪终于发现了这点，原本以为他们会修改该副本……谁知道加了个坐骑掉落进去，真是越做越无脑了。

米米隆的头

飞行速度： 310%

获得途径： 击杀奥杜亚首领“米米隆”后一定几率掉落。



个人觉得这是WLK中最可爱的坐骑了，米米隆的外形是个大机械侏儒，他的脑袋加上直升机翅膀就变成了这个有趣坐骑了。掉落相对来说非常稀有，所以还是相当拉风的。

“无敌”

飞行速度： 310%

获得途径： 据说是“巫妖王：阿尔萨斯”一定几率掉落。



这玩意目前只是个概念，“巫妖王”还未开放击杀，因此掉落究竟是多少，我们并不清楚。不过从外观上来看，这掉率……估计不会比一次开两把“蛋刀”高！

全球最"恶"的娱乐媒体

魔兽新闻
World Of Warcraft NEWS

时事新闻 人文娱乐 游戏周边 时事新闻 人文娱乐 游戏周边 时事新闻 人文娱乐 游戏周边

sky瞎扯：写在美服WLK开了一年零一个月

最近搜到一部视频叫看你妹之《网瘾战争》，看得我热血沸腾，一直觉得自己同样拥有智商178、高考640、百米9秒8，却没胆说什么"房价高，足球臭，还不让老子玩魔兽"之类的话，办了好几期的瞎扯录也没有再写的动力，可能是因为自己老了，因为有了老婆，因为生了孩子，怕丢了饭碗，怕得罪高层，视频里说的对岂能因声音微小而不呐喊，sky已经没种再扯着嗓子瞎嚷嚷了，能做的只有举起手传点真气给你们，早点集成元气弹打他狗日的。

姚老板回家打魔兽

姚明喜欢魔兽世界谁都知道，但自从成为上海篮球队老板后，去其他地区客场打球时，很多对方球迷就拿魔兽来调侃姚老板。1月8日晚，海男篮客场挑战江苏南钢，比赛中出现了一个小插曲，有江苏球迷举出很网络、很雷人的标语：姚老板，有人喊你回家打魔兽。这句话还真起了扰乱军心的作用，最后江苏以3分险胜。

sky：打魔兽？打游戏还是打霍华德？

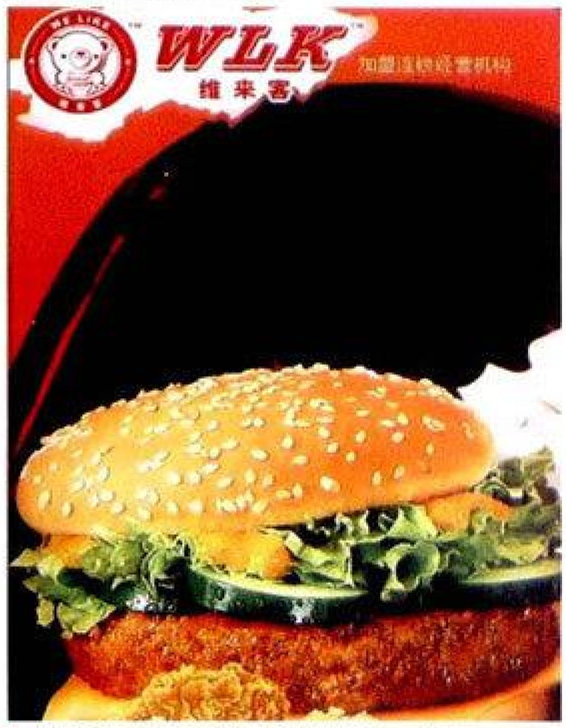




◀ 做个老板容易嘛

WLK期待您的加入

WLK期待您的加入，可是这个WLK并非是巫妖王之怒，他是青岛的一家名为"维来客"的快餐连锁机构。



▲ 有青岛的读者能帮我们快递一份吗？

暴雪将对"韧性"进行修改



S7赛季终于结束了，这个本来就很平常的赛季由于某些让人无语的天赋以及魔法菜刀组合的。

存在变得有些糟糕，但是现在它已经过于了，我相信大家都已经为S8这个新的开始做好了准备。最近的蓝贴中提到暴雪计划对韧性进行修改来平衡游戏，这使得人们对于S8充满了期待，希望S8会比S7更精彩。我们将拭目以待。

蓝贴承认了这个对于韧性的修改将会迫使他们对治疗量进一步观察，因为现在的治疗量就已经很高了。类似于根据韧性的多少相应减少治疗量的修改肯定会产生。也就是说，你的韧性越高，你受到的治疗量也会相应减少。

已经赶尽，何必杀绝

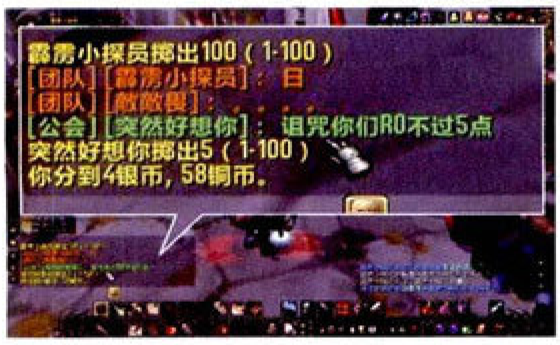
国外游戏媒体WOW.com近日报道了一则消息：暴雪经过认真考虑准备被强制所有的帐户绑定登录认证器。目前这项政策尚未实施，具体细节尚未最终确定，但这确实势在必行的。因为这种措施可以直接阻止木马盗号和打金工作室。

Sky：是防止木马了，但也影响了身在台服的大陆玩家，我们已经吃不上肉了，现在连汤也不让喝。



微信：bfwz888888

多行不义必自毙



过分的要求



输入法害死人



志同道合，相煎太急



财不可露白

一位玩家在公共频道喊出了卡号和密码，于是另外一位玩家随手一试……



▲ 小子刚出来混吧？

离队理由

在团队进行Raid等活动时，常常有团员要借口离队，当然理由也是千奇百怪，有要去上学的，有要去上班的等等。这位兄弟这次看来是必须走了。



▲ 这让我想起了年少时在游戏机房

玩游戏能赚钱

第七天堂是国内知名《魔兽世界》工会，在会长Himeko的带领下，团队走向了职业化，并获得了赞助。第七天堂近日表示：这个职业团队未来的赢利点是"游戏评测"，为各大游戏商修改游戏提出意见，以此盈利。

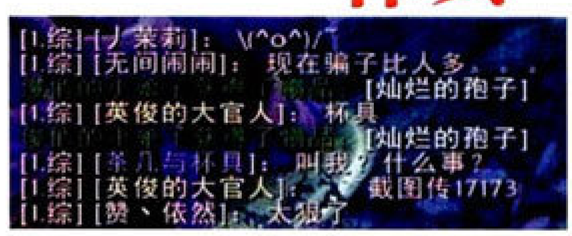
一个喜爱《魔兽世界》的游戏团队，在获得百万赞助后，开始高薪聘请游戏高手打游戏。他们的目标是打造中国的职业玩家。记者昨天了解到，目前已有大约30人入选。这些人要在固定地点上班8小时，工作内容就是玩《魔兽世界》，每月最高能挣3500元，享受免费食宿，还上三险一金。

只要你开心

原唱：王心凌、吴克群《NANANA》
词：xiami4517

你打副本 总往前挤 一天到晚跑尸体
你铁公鸡 你是财迷 打FB不喝合计
迟到早退你第一名，对DKP还有异议
口口声声的说你是公会强力
你爱划水 总躺地板 跟随我去看电影
综合聊天 特别活跃 输出却最后几名
不看仇恨拼命输出 只要OT就要倒地
Na Na Na Na DKP都给你
Na Na Na Na 装备你拿去
Na Na Na Na PK故意输你
Na Na Na Na 要你开心
Na Na Na Na 输出也偷加你
Na Na Na Na 不让你倒地
Na Na Na Na 恢复丢给你
Na Na Na Na RAID真开心
你真小气 你乱规定 不准我和别人密语
会长不行，团长不行
调戏我是你的专利 拍卖买你挂的东西
成天熬夜为你钓鱼
这样努力你敢说我三心二意
你一吃醋 斜杠耳光 因为看了我的信息
拉轰坐骑 站奥格顶 你说我在勾引美女
被LM守了尸体 我 马上飞过去救你
保护你就是我的绝对使命

到处充满了"杯具"



暴雪放出"巫妖王陨落"主题曲《无敌》

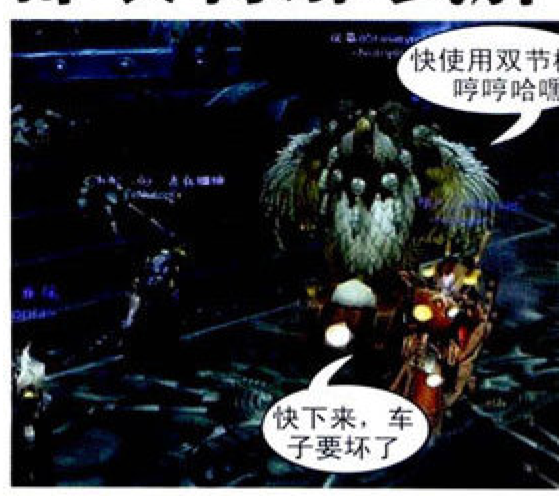
为纪念"魔兽世界"上线五周年的庆典活动"战吼"已经收集到了来自世界各地超过1万张玩家图片。作为回应，暴雪在前天公布了Patch 3.3 "巫妖王陨落"的主题旋律——《无敌》。

"献给逝者的挽歌，随着岁月流逝，这歌的初衷已经再不能考，无法说清这歌是唱给洛丹伦的王子还是他心爱的战马——无敌。"



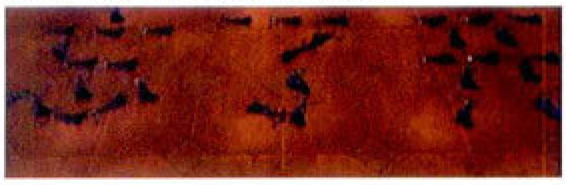
▲ 无敌是阿尔萨斯幼年时曾经陪伴过他的战马，在成为巫妖王后，阿尔萨斯专门复活了无敌使其成为他的不死坐骑。

现如今鹌鹑都长得那么胖



忘了开

已进入2010年，国服《魔兽世界：巫妖王之怒》已迟开1年有余，无聊的国服玩家摆出忘了开，表达自己的不满。

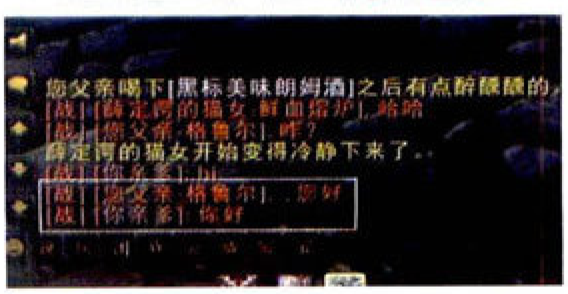


冒着被抓也要Raid

美国一名为Alfred Hightower的贩毒者在被警察四处追捕期间依然不忘自己的《魔兽世界》，在外逃跑期间他还不忘参加团队活动，和自己公会的人一起Raid，最终，警察通过暴雪获取了此人的IP，账户，在线时间等众多重要信息，最终Alfred Hightower在加拿大的藏身处被抓获。



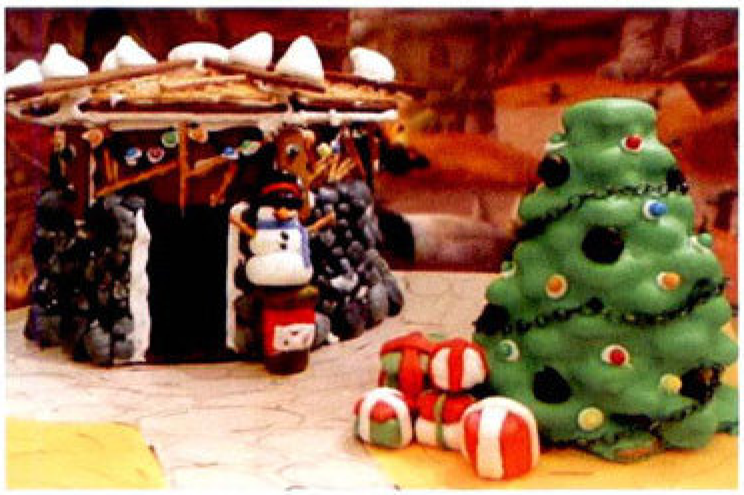
当父亲碰到了亲爹



暴雪圣诞蛋糕制作大赛胜者揭晓

















Adobe Flash漏洞可能导致魔兽账户被盗

据国外媒体报道，Adobe Flash软件存在的漏洞导致部分《魔兽世界》玩家账户遭黑客攻击，有的用户无法登录自己的账户，有的用户则发现自己的账户已经被注销。魔兽官方称："最近，广泛使用的网页内容传送程序Adobe Flash被发现存在漏洞，有可能导致《魔兽世界》玩家账户遭到攻击。

文：苍蓝

最近《魔兽世界》最新团队副本：冰霜皇冠的新区域赤红大厅也开启了，不久后几乎所有玩家也都将可以见识到巫妖王的身影，并展开这个版本的最终决战。

在这热闹的背景背后唯一例外的当然就是国服了。在经历了一年的悲剧后，群众们都纷纷表示淡定。各个专题网站的过年专题也大都由去年的充满希望变为了批判。但是国服玩家还是永不放弃的，当国家决定推出网游分级制度的消息传出后，一片充满希望的呼声又传来了。毒害青少年将不再会成为打击我们喜欢的《魔兽》的借口了。下面就来看看这个新闻，希望到了明天，我们的《魔兽》不再将被诸多无关的事情所束缚。

网游分级制度年内推出：打怪类游戏划入18禁



中国文化领域第一个分级制度——网游分级有望在年内推出。据悉，该标准由国家文化产业创新与发展研究基地、北大文化产业研究院受文化部委托研究而成。

向文化部提交的分级提案建议将中国网游划分成三个等级：全年龄段、12～18岁、18岁以上。而将来对每一款游戏都会分别打上“鼓励”、“禁止”和“限制”的建议标签。

为评定一款网游的等级，提案中还包含了5个评价指标和20个游戏模块，称之为“5×20纬度网游分级测评表”。其中5个评价指标为：文化/价值导向性、虚拟社会健康度、游戏时间限制性、游戏对抗性、感官接受度。而20个游戏模块包括基础架构、配音配乐、区域场景等。

上述内容组成5×20纬度网游分级测评表，就是通过5个指标对20个游戏模块进行综合评价，并对评价结果采用允许、鼓励、限制予以区分。

按照上述标准进行检验，《FIFA Online》这样的体育游戏可以被评为全年龄段游戏，而《征途》这样涉及打怪类的游戏则应划分入18岁以上级别。

相比而言美国将网游分为七个等级、韩国也分为四个等级，目前“三级制”的提案相对简单，但这样做也是希望分级标准能够尽快实施。

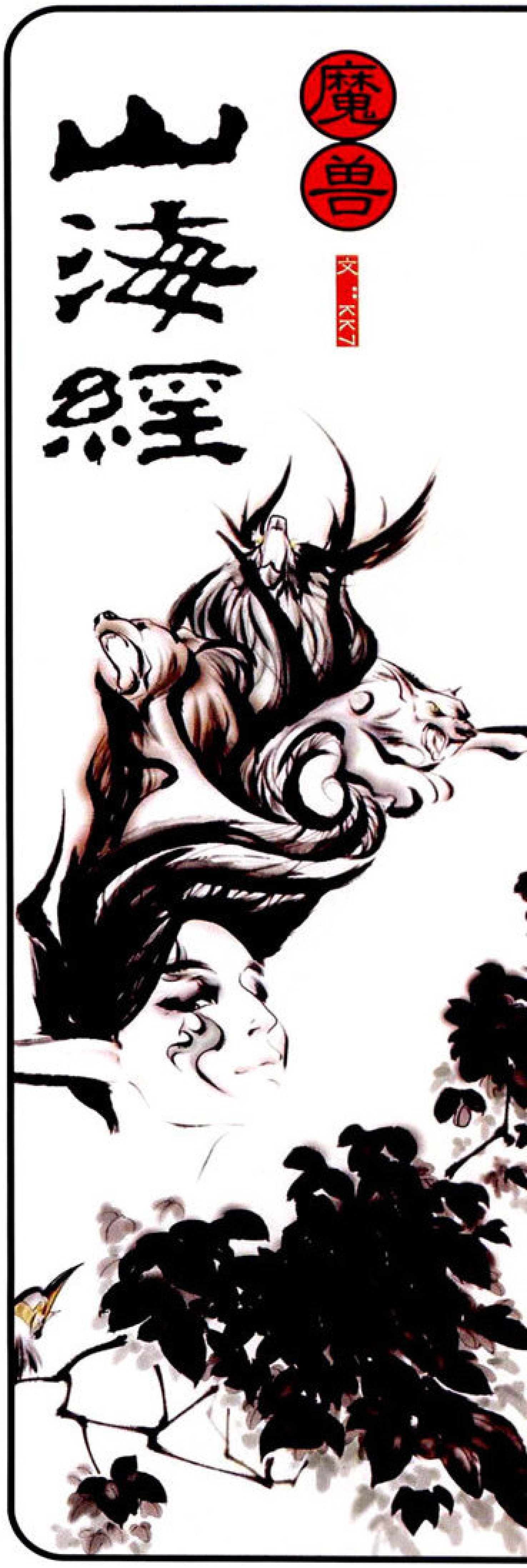
有了分级标准之后，如何保证游戏玩家能够只玩相应级别的游戏？要让网游分级真正发挥作用，必须具备一个大前提——网络实名制。“目前技术操作上是可以实现对玩家年龄限制的，但还需要相关部门之间进行配合，出台配套的管理办法。”目前网游归属文化部主管，但要实现网络实名制，离不开工信部、公安部等部门的支持。

此外，有了分级制度并非万事大吉。“分级制度为家长提供了参考，但并却管不了孩子用家长账号玩成人网游的行为。”

网游玩家向记者反映，之前国内由于没有分级制度，对网游内容“一刀切”，让他们这些成年的玩家大呼不爽。例如，《魔兽》被要求游戏中不能出现鲜血和尸体，显得相当怪异。游戏业专家宋平指出，网友升级后对业界也将起到很好的推动作用。开发网游的企业可以根据不同的分级，细分它们的市场，更有针对性 地推出网游产品。







西门庆大官人在台服的幸福生活

“在他面前下跪”

富商是怎样炼成的



It has been said that something as small as the flutter of a butterfly' s wing can ultimately cause a typhoon halfway around the world. —— Chaos Theory

混沌学中有这样的说法：在南美有一只蝴蝶扇动翅膀，可能导致北半球的一场飓风，人们称之为“蝴蝶效应”。

应该说，所有的这些事情都起源于一把弓。如果没有这把佐德长弓，我不会濒临破产，也不会跋山涉水地跑到部落去做生意，更不会成为今天这样一个腰缠万G的专业“奸商”。

■事情的开始是这样的：

公会开荒冰冠城塞在即，公会一干男女老少们还生活在十字军的时代，浏览一下众人的装备，就像刚抗战胜利的解放区人民一般，穿的五花八门，蓝的、紫的都有，我们每打一个BOSS都跟一次战役一样，伤亡惨烈。我们不得不改变策略，做战略上的妥协，先干几把小怪来树立信心，杀鸡儆猴，给BOSS点颜色看看，本来想跟大家先刷几次前厅的小怪增加点声望（好歹能换个251的极品戒指），结果连扑数次，反倒是被小怪们刷了个声望崇拜。每次坦克开怪数秒之内就有人立仆，然后劈里啪啦躺倒一片，场面蔚为壮观。痛定思痛，作为一个元老，我决定身先士卒，先提升自己的装备，为群众树立一个艰苦奋斗的刚强榜样。

一个名字引发的争论

组队频道：【西门庆大官人】：木桩DPS5000+娴熟猎人求组ICC、H十字军等副本，熟悉各BOSS打法，品德高尚，高风亮节，听从指挥，愿意开荒……

在主城刷了几个小时之后竟然无人理睬，我就有些纳闷。凭什么？我堂堂一个高端猎人竟然沦落到无人问津的地步了么？

密语：【Skylaker】：别喊了，你看看你那个名字，一看就不是好人，台湾人民很正义的，绝对不会组你这种货色。

密语：【西门庆大官人】：啊？西门庆怎么了？我一个反对包办婚姻，追求自由恋爱的大好青年有什么过错？

我就一直不明白，为什么大家一看到西门庆就联想到一些不洁的画面跟词汇。我在国服盗贼、术士都是用这个名字，经常被人怀疑人品有问题，我就有些纳闷了。西门庆哪点做得不对了？为了解救在武大郎淫威下处于水深火热中的良家妇女潘金莲，不惜被土匪武二郎打死，多么悲壮惨烈的故事，竟然落得个遗臭万年的下场。历史是由胜利者书写的，施耐庵太不公平了，宋江还不是逛窑子的时候跟人争风吃醋打死了人，凭什么他就落得个及时雨的美名？黑旋风李逵当年在江边杀红了眼，砍死不少观光的游客，他又做过什么好事了？凭什么他是英雄我就是淫虫？梁山泊好汉哪个手上不沾满了无辜老板姓的鲜血？时代发展到今天竟然还有那么多人是非不分，悲剧啊！



佐德的连发长弓

《亮剑》里面丁伟说，影响人的一生因素是：一是命，二是运，三是风水，四是姓名。我命硬，运差，风水也不佳，就起了个响当当的名字还被人万般鄙视，这人生要多壮烈有多壮烈，我想我如果起个名字叫铁人王进喜，好少年赖宁估计不会落得今天这种悲惨的境地 ，但是我又何必在乎那些世俗的眼光？

最终我还是进了一个ICC25人的G团，战斗开始，我浑身精炼一腔正气，拼了老命地输出，几次成功地吸引了BOSS的注意力，导致坦克在频道里不断颤声哀求——猎人，消消仇恨，我快拉不住了……最终，我们有惊无险地Down掉了老二亡语女士，RL在女士衣服下一摸，刷的一下我眼前跳出一串紫光闪闪的大字“佐德的连发长弓”。



这简直是一把神兵啊！瞧瞧那牛逼的伤害，虽然是白板，但是那个属性看起来就非常喜人，尤其是那个注释“在他面前下跪”，这简直是天生为我量身定做的，就跟关二爷的青龙偃月刀、吕布的方天画戟、张飞的丈八蛇矛一样。有了它，我走路都可以横着走了！5000G！有个猎人喊价了，6000G我毫不犹豫，7000G那猎人不甘下风，8000G我斩钉截铁，9000G那猎人寸步不让，10000G我豪气干云，11000G那猎人咬牙切齿，12000G我……我破产了。

信·bfwz888888

文：肥龙

传奇，也是一种悲剧

拿到长弓我立刻把武器贴给几个熟悉的猎人看（我经常跟本服的猎人朋友讨论技术和心得），没想到立刻有人回我说：“上次我们出了2000G没人要”，怀着一腔怒火我故作谦虚地问：“你是不是嫉妒了？”，他也很客气地说：“有人测试过了，这把弓的触发属性会打断猎人的自动射击，而且触发几率很低，DPS会打不上去”。副本打完我立刻跑去铁炉堡打木桩测试，结果被他不幸言中，264等级的长弓DPS竟然跟我232的“外交手段”炮一样高。我立刻义愤填膺地在公共频道怒喊——“佐德的连发长弓”是把垃圾啊，我上当了！立刻有几个猎人密我问详情，我把情况描述了一遍，有人回道：谢谢你告诉我，我不会买这把弓了……

当然也有人表示了深切的慰问，并问我是不是熟练度不够，因为我的猎人从小到大都没接触过“熟练度”属性，所以很谨慎的把属性面板翻了个遍，没找到这一项，正准备虚心求教，却发现那人是个盗贼——靠！后来又跟几个猎人讨论了下这把弓，按理说等级差距这么大DPS不会一点也没有提升，何况它具备这么高的伤害。我特地洗了个射击天赋又测试了一遍，发现结果大同小异。通过几天的调查论证我终于跟大家达成了共识：这把弓确实存在BUG！也就是说这个触发特效是个垃圾属性，除了这项，它就是一把伤害比较高的白板弓！

我情绪有些失控，再加上公会里一些不良青年总是用“12000G啊，2000都没人要”之类的词语刺激我，一时难以自制，发信向GM表达了困扰和愤懑之情，并请他督促暴雪相关人员赶快修改这个BUG（之后暴雪出蓝贴修改了BUG，这已经是后话）。接下来我被这把弓带来的连锁反应所困扰。毫无疑问这根白板弓更适合射击猎人使用，而我也不会花了12000G买来放在仓库里做摆设——硬着头皮我也要装备它！而通过与其他猎人朋友的研究我们也发现，3.3之后大部分的散装和套件更强调护甲穿透属性，而这个属性对于以爆裂射击为主要输出方式的生存猎人来说是无效的，所以我现在就要开始转型到射击猎，同时装备和属性也要重新调整，这对于不大喜欢改变的我来说是很痛苦的。买这把弓已经花光了我所有的家当，一时丧失理智的情况下我还花1000G买了双天赋！我不得不把仓库里、身上所有能变卖的东西拿出来了全部廉价出售。同时联系前几天去部落买紫色子弹的猎人，他也很大度，表示愿意半价收购我手上的几十组子弹。

说起这子弹来又勾起我的伤心事，按理说联盟这边这么多猎人（我们服的联盟阵营组队的时候什么职业都有可能缺，就是不会缺猎人），竟然会做紫色子弹跟紫色箭的人那么少，联盟这边15G一组的价格，而部落那边只有2、3G，就这我们还经常缺货！有感于联盟、部落间的不平衡，我决定以一己之力打破这种僵局。接下来我先分析了一下状况。部落这边箭3G一组，联盟15G一组，算上地精中介25%的交易税，成本只要3.75G，这可是300%的利润啊，而且市场潜在需求非常巨大。通过别人倒手的话不仅要欠人情，说不得还要给点好处费。现在一个账号可以同时建立部落、联盟的角色，那么我只要在主城放一个小号喊价，中立拍卖放一个小号接单，那么财源自然滚滚而来。只不过同一个账号之间不能交易，我开始的时候需要先融资。此时我想到了公会另一个大款“三班倒”。在我的三寸不烂之舌鼓动下，倒爷很痛快的拿出2000G给我做启动资金，我马不停蹄的在部落建立一个牛头小号叫“纯洁武藤兰”，一个巨魔小号“真情小泽圆”，不要问我这两个名字是谁，我也不知道，只是比较耳熟而已，我觉得以这种亲民的名字建立商号的话，比较容易引起大家的认同感，避免遭受人们口诛笔伐西门庆的覆辙。



从无到有，白手起家

看官不要以为做跨阵营生意就是建立两个小号这么简单，以武藤兰为例，为了从出生的小乡村跑到雷霆崖这种有拍卖行的大城市，我不得不跋山涉水，路上还要躲避凶猛的怪物袭击，说不得要拖几次尸体。更悲剧的是因为插件跟暴雪刚更新的官方地图插件有冲突，所以我地图位置显示是错误的，这直接导致我在白鬃石迷了路，我一边在山沟里爬上爬下一边想：做点小生意真不容易啊，为了紫色箭的那点伤害提升，我真是付出大了，背井离乡跑到这荒凉蛮夷之地，人生地不熟，落在山沟里找不到出路，叫天不应，喊地不灵，我要老死在这里了！不得已我喊来编辑部的部落达人——号称活雷达的毛俊来指点迷津，他打开地图然后看着我说：你顺路走也会迷路啊？咦，这山沟是哪里？啊吆，你这地图不对啊，那什么，我有点事，你慢慢走吧……看着甩手走开的毛俊我悲从中来，老天爷，你可怜可怜武藤兰吧，给我条明路吧！

好不容易跑到雷霆崖下面，我看到了牛头人先进的电梯，兴高采烈的踏上平台准备进城，结果发现电梯在另一个平台停下了，我跑到另一个平台等电梯，嗳，它又上去了，另一边电梯倒是落下来了，我又跑回来，靠！电梯又上去了。我在这边等了半天它不下来了，跑到另一边……它又下来了……真是累傻小子啊，从这点我们可以发现暴雪设计师想向世人表达的思想：等待的过程可以是痛苦的，也可以是幸福的，关键在于你等待的方式。当你耐不住寂寞，改变主意的时候，你会发现，咦，我正好错过了……等你适应了人生的这种变幻莫测的时候，你就会修成正果。



我只想温饱，一不小心就小康了

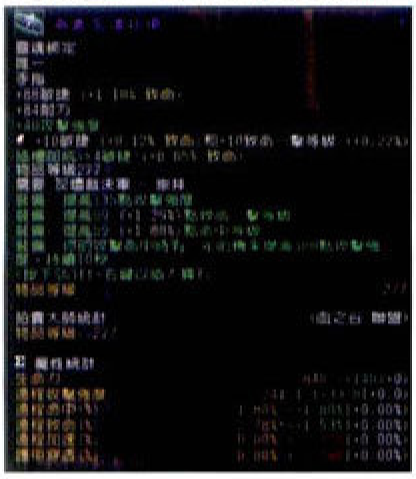
不得不说部落的经济搞得很不错，市场很繁荣，短短几天里我结识了好几个热情慷慨的商人，当然加了联系方式以后我发现他们都是上海、北京、武汉等地的朋友，我本来还想结识几个热衷交易的台服MM的……几天下来我用2.5G的收购价格购买了数百万发箭，然后在联盟以半价出售。我也不用小号交易，就让西门庆大官人在主城赤裸裸的喊价，目的就是把箭的价格砸下来！果不其然，两三天的工夫联盟的市场被我盘活了，箭的价格从15G一直飙到5G，还剩一两百组没有降价出售，原因之一利润很低了，原因之二是我胃口变大了，小钱不高兴赚，我开始倒卖暗月卡。

下期预告
我的团长我的团

目前版本饰品仍然是最抢手的东西，以物理系来讲，除了25人ICC四王小萨鲁法尔掉落甚小的“死亡使者的意志”，就是十字军的“死亡裁决”了，而这两个饰品的价格都是在2万G以上。除了这两件，最实惠，提升最高的就是暗月卡：崇高了。根据我的判断在3.3版本结束之前暗月卡仍然大有市场。倒爷正好在练铭文，天天累死累活的搓了两套暗月卡（这还得我帮他从部落倒了几张贵族过来才得以搓成）。3000G半卖半送给我一张，然后我又在拍卖里以平均价4000收了3张。暗月马戏团到来的那天晚上我彻夜难眠，终于按捺不住在一个月黑风高的晚上启程奔往雷霆崖，一口气兑换了2张力量，2张敏捷，有一张敏捷留着自己用，但是一直不舍得装备上，开荒的那天晚上才两眼一闭，下狠心给装备上了（说实话赚钱的初衷只是为了提升装备，而金币收益只是附带而已，这之后发生的事情都是连锁反应）。结果兑换完之后当场5500G卖掉2张，立刻拍卖里又以4200G的价格买了2张，再奔回去兑换……接下来几天我不断地在交易频道向大家普及暗月卡：崇高的卓越属性，并以过来人的身份给大家讲解目前流行各种饰品的性价比（一个好的商人不光要有好的商品，而且要善于让别人理解他商品的不可替代之处）。

一个聪明的商人不会把所有的鸡蛋放在一个篮子里，暗月卡市场有限，何况有很多恶商在那里虎视眈眈，而三班倒据说搓卡搓得神经衰弱决定洗掉铭文了。我也急流勇退，开始倒卖更高级的装备。一个偶然的情况我得知ICC10人小怪会掉落25人才有的264装备，而且是装备绑定，而ICC声望兑换的戒指又有着非常逆天的属性，我开始组织ICC10人声望团。

组队频道：【西门庆大官人】：ICC10人声望团开组，出装G标。



很快我就开始了每天刷声望的日子，很多人也终于明白10人ICC也会掉25人的装备，到后来很多人也开始效仿——连喊话方式都是一样的。倒箭、卖卡、刷装备……虽然说我不是始作俑者，但是我绝对在这方面起了推波助澜的作用。

ICC声望团一般3、4次重置就能刷到一件装备，队内喊价3000~5000G，加个1、2千很快就可以出手。我一直秉承快进快出的原则，绝对不在手上压货，因为我知道随着大家装备的提高，副本越来越简单，刷装的人越来越多，东西会很快贬值。很快我声望崇拜了，拿到灰烬裁决军的称号，我也适时地退出了声望团。

◀ 这个戒指等于额外加了一个饰品的属性

钱，只不过是数字而已

经过几个星期的倒腾，再加上每周的G团，减去提升装备的开销，我已经成长为腰包里随时可以掏出数万G的大户了，莺皇她们现在已经开始讨论怎么分割我的财产的问题了。而我的射击猎人已经基本转型成功，装备和输出都达到了高端猎人的标准，随便一个25人的ICC团我都可以打到输出前三的位置。按理说我现在已经是可以衣食无忧、颐养天年了，但是每次站在铁炉堡的时候总是内心一种难言的寂寞，不喊价的日子很空虚，翻翻包里还有什么东西可卖，憋了半天在频道上喊：【北风皮革】8G一组，要的M！

其实这一切都是从佐德长弓开始，没有它我不会急于赚钱，也不会热衷于赚钱，就像比尔盖茨说的那样，当财产到了一定规模之后，在我眼里那只是简单的数字而已，我每天看着包里的钱从1万、2万到3万……这也是种乐趣。后来佐德长弓BUG修复了，但是价格依然低迷，经常2000G都无人问津。而那个向我请教的猎人每次听我说又出了一把长弓的时候，都会屁颠屁颠的问我拍了多少钱，我跟他说：给我1000G，我就告诉你。

有钱人，是寂寞的，有一天我看公会里几个人在讨论谁谁的G团赚了多少G，赚多了的人兴高采烈，赚少了的人愤愤不已，我都淡然地说：一帮没见过世面的小青年，连这点铜臭都忍受不了，成何体统？



▲ 骑上红色元龙，腰上别着数万G逛街，整个人立刻阿凡达了



邪恶的兽人术士古尔丹

Gul’dan



掠夺者、反叛者、毁灭者

他对力量有着无法遏止的渴望，同时也具有残忍的个性。通过对朋友和敌人施加相同的意志而进行操纵，他不择手段地提升着自己的位置。为了实现个人目的，其他的什么事情都已经无所谓了，他宁愿背叛自己的人民，牺牲自己最亲密的朋友也要达成目标。古尔丹只相信那些和自己一样的人——野心勃勃，愿意为了改变命运不择手段的人。他觉得那些人通过酬金或地位更易于预知和操纵。他害怕的是那些具有高尚品德和宗教力量的人。他们时常抵抗古尔丹的诱惑，在古尔丹眼里，这些人不能完全的信任或依赖。因此，他喜欢和法师、盗贼、斥候们结交，而不喜欢那些德鲁伊、牧师和圣骑士。他忠于部落，对联盟种族充满了敌意，除非他们是古尔丹期望的某些事物的关键。

在古尔丹与恶魔领主基尔加丹首次接触的时候，古尔丹就已经是耐奥祖门下最有野心，最有才华的学生了。基尔加丹企图诱使耐奥祖堕落，但这个年长的兽人萨满似乎在设法抵抗恶魔的邪恶影响。在对耐奥祖的影响失败后，基尔加丹将目标转向古尔丹：为了鼓动他的野心，基尔加丹给这个年轻的萨满提供了一个机会，使得古尔丹可以拥有超越老师的力量。他很快就发现了恶魔基尔加丹可怕的力量能令其受益匪浅，于是古尔丹学习了术士的技巧，并将这种魔法带入了部落。令兽人变成了爱好混乱与毁灭的战争机器。基尔加丹向古尔丹传授禁断的恶魔魔法并帮助他掌握了巫术的邪恶技巧。在恶魔狡猾的教唆下，古尔丹在部落的地位迅速得到提升。此时，部落氏族间的小冲突有可能导致激烈的内战，鉴于此，古尔丹采取了行动，他召集了一群志同道合的巫师，建立了一个秘密社团，这就是众所周知的暗影议会，开始腐化和操纵部落的领导阶层。

多年之后，古尔丹遇到了麦迪文。古尔丹在知道他不可能对付如此强大的对手后，对他的技能产生了怀疑，并试图忘记麦迪文，但是随后麦迪文拜访了古尔丹，向他展示了艾泽拉斯的世界。随后传送门就打开了，部落对艾泽拉斯的侵略开始了。麦迪文要求他毁灭艾泽拉斯的军队并向古尔丹展示了萨格拉斯之墓，一个拥有强大能量的地方，古尔丹知道利用这股力量可以延续自己的生命后同意了麦迪文的要求，并保证毁灭艾泽拉斯。然而在战争期间，麦迪文遭到了人类部队的奇袭，古尔丹知道麦迪文的死亡临近了，并试图潜入他的意识来寻找墓地的位置，不过在他还没有找到答案前麦迪文就死了。但他没有就此放弃，极度渴望力量的古尔丹痴迷于获得神器，他拼命派出搜索队以寻找被埋葬在海底的萨格拉斯之墓——他相信在那里隐藏着终极力量的秘密。终于让他找到了一次机会……

与此同时，在第二次战争的最后一段日子里，当兽人对人类战争的胜利几乎唾手可得的时候，艾泽拉斯最强大的两个兽人之间爆发了强烈的冲突。古尔丹暗中操纵兽人命运的影子议会的头领，领导着一些反叛的氏族与强大的部落酋长奥格瑞姆·毁灭之锤分庭抗礼。当毁灭之锤准备对洛丹伦王国的首都城市洛丹伦城发动最后的致命进攻时，古尔丹和他下属的叛乱氏族遗弃了他们的营地并乘船逃出了海。因为这次叛逃事件，毁灭之锤失去了将近一半的精锐部队，手忙脚乱的他被迫全线撤退，与他征服整个联盟的机会失之交臂。为了惩罚那些不坚定兽人的背叛行为，毁灭之锤派他的部队追杀古尔丹并将叛变的兽人投进监牢。但兽人部落已无法弥补这次事件带来的损失。古尔丹的背叛给联盟带来的不仅是希望，还有重新集结的时间……以及报复。洛萨爵士看到兽人部落内部产生的分裂，不失时机地集合了他最后的部队，并将兽人逼到了南方，退回到了他那饱经蹂躏的故乡艾泽拉斯腹地。在那里，联盟军队将撤退的兽人困在了黑石塔要塞。虽然洛萨爵士在进攻黑石塔的战斗中光荣牺牲，但他的副官图拉杨在紧急关头召集了联盟军队并将兽人驱赶到了无底的忧伤沼泽。图拉杨的部队成功地摧毁了黑暗之门，切断了德拉诺兽人援军的来路，在惨烈的战斗之后，兽人终于在强大的联盟军队面前倒下了。

古尔丹为了获得力量，不惜将跟随他的兽人全部出卖给燃烧军团作为奴隶，他压根没有想过应对毁灭之锤尽职的问题。从毁灭之锤的军队中叛逃出来以后，在暴掠氏族和夜锤氏族的支持下，古尔丹成功地从海底挖出了萨格拉斯之墓。但当他打开这远古地牢的大门时，古尔丹发现等待他不是强大的力量，而是疯狂的恶魔。这些被困在这个凡人世界数个世纪的恶魔们早已冲破了他们疯狂的底限。他的追随者都走散并被墓地里数量庞大的守卫杀死了。古尔丹在墙上用兽族的象形文字记录下了他的故事，但是最终，萨格拉斯嘲弄的笑声在他耳朵里盘旋，古尔丹被那些他试图控制的恶魔撕成了碎片……

如果宅

早死早完事

>> 黑龙MM其实没有什么太大的难度。

我简单的讲解了一下黑龙MM的打法。

“所以，只要第一阶段不OT，是很容易的。”我说。

然后所有人都看着我。然后所有人都看着歌神。

【神圣光芒】悄悄说：刚才MT他M我了。

发送给【神圣光芒】：说什么？

【神圣光芒】悄悄说：说不让我们治疗加你和歌神，早死早完事。

发送给【叫我坦克】：你大爷。

唱个歌

>> 歌神一直在等待某个宅男邀请她唱歌，然后顺理成章的开始演艺生涯。

但是这次没有人犯这个傻。大家都不敢往这个方面转移话题。

当我们奇迹般的熬到第二阶段的时候，歌神终于忍不住寂寞了。

“我给大家唱个歌吧。”歌神说。

然后她吸了一口气，开始放声嚎叫。

我们看见屏幕上写着，

奥妮克希亚深深地吸了一口气……

黑手

>> BO在NAXX显然比我有乐趣。

“所以你不能站在这里，只能不断的变换位置保证自己的安全？”小LOLI问道。

“对。盗贼就这个比较麻烦。”BO说道，同时键盘劈啪作响。

“你不能跟他一样射箭么？”小LOLI指着我的屏幕问。

然后突然对我说：“你的显示器怎么又坏了？”

我泪流满面。

终于过了奥妮克希亚，我去开尸体。

然后彻底的黑成了蛋。

1个骑士的T2头。

4个骑士都有了。甚至连我们的牧师都有一个。

还有一个倒是没有人有。

是1个萨满的T2头。

“怎么会黑成这样？肯定是什么东西附体了！”UT里狂吼着。

大家百思不得其解。

“我草。”我突然醒悟。“我前两天账号是老大帮我恢复的！”

回家

>> 早晨。

BO送小LOLI回家。

然后我们回学校。

“我明天回去。”我说。

“我去送你。”BO说。

BO说要送我回天津。

我说你大爷的，干蛋。

BO说怕我路上寂寞。

我说那也不用你陪，去帮我买点路上吃的喝的就好。

然后BO给我买了一大袋东西，送我上火车。

我们挥手告别。

火车开了以后我打开了袋子。

然后我看见了4瓶二锅头。

写到这里听说世界WOW的竞技场大赛中国队输了，无限的惋惜。

老大说其实也怪不得他们。

在我们这个以黄红色为中国特色的延迟的地狱，动不动就集体一卡，绿色的网速也会跑太空步，打着打击黑金的名义随意封号，客服莫名其妙的诸多借口，玩家互相谩骂，战场无限挂机，9C代理的传说的CWOW，能组到几个人肯出国去打比赛已经很不错了，何苦为难他们？

大屈觉得现在的PVP不是PVP了。

因为在他看来小德不是野德就不是德……

BO同志不发表评论。

而我却想在比赛中寻找猎人潇洒的身影。

怨念啊，好吧我承认我这辈子个人等级最高是1670。

山寨的智商

>> 我无奈的在下一站买了许多的盗版的食物。

比如“王中干一（竖着看）”牌火腿。

比如“哇哈口合”牌矿泉水。

比如“女子利来”牌的面包。

当然我也买了最喜欢的泡面。

它的名字就太牛逼了。

“康师傅牌”牌泡面。

一开始我也不明白。

这个需要靠智商来揭穿了。

失踪

>> 当我再次回到天津的时候，我先去买了手机卡。

然后给我们宿舍的人打了个电话。

那边懒洋洋的一个“喂”

然后我说是我。

结果那边天翻地覆。

这时候我才知道我已经被宣布失踪5天了。

宿舍的几个兄弟看我连续3天没有回来，狐疑的打电话给我。

然后我的电话诡异的无法接通。

3天后传说学校附近出了一起命案，淹死了一个人。

然后3天后他们就报警了。

认尸

>> 警察叔叔就让他们去认尸。

宿舍的明哥壮着胆子看了看尸体，然后还看了看脸。

“好像没有这么胖。”明哥说。

“这是泡的。别的特征呢？”警察叔叔循循善诱。

“哦，跟他睡觉的习惯挺像的，”明哥看着一丝不挂的尸体总结。“他也喜欢裸睡。”

警察叔叔无奈的询问关于我的别的特征。

“我倒是见过他打篮球的动作，特别丑，挺好认的。”宿舍的皓皓突然说。

“哦？这可是重要线索！”警察叔叔惊

信:bfwz888888

喜的说。“我去给他拿个篮球。”

那个时候天津的大港区正在植树。

地上有很多为了栽树挖的坑。很大的坑。足够埋进去一个人的坑。

这直接导致我们宿舍的几个脑残的兄弟一个坑一个坑的呼喊着我的名字。

盘问

>> 好吧我们继续跳过这个小插曲谈下一话题。

让我跳过警察叔叔的盘问来进入下一话题。

让我跳过我们导员的盘问来进入下一话题。

让我跳过隔壁宿舍的盘问来进入下一话题。

让我跳过老爸老妈的盘问来进入下一话题。

让我跳过网吧老板的盘问来进入下一话题。

草，怎么谁都来盘问我。

当然警察叔叔也尽量的了解了很多的情况。

我很多的信息也被他们掌握了。

但是，管他的。

我再次上了WOW，万恶的WOW。

BO和老大已经在NAXX了。

奇怪的是我一上线就组上了我。

“大屁呢？”我问，兴奋的整装待发。

“刚才大屁接了个电话，说是被警察叫去了解点情况。”老大不在意地说道。

“我草坏了。老大，BO。”我惊恐的说，“估计警察也快找你们了解情况了。”

黑手老大

>> 我们继续说游戏的事情吧，关于后来我在石家庄被他们几个人踩的后话到时候再说。

我有幸进入了NAXX的领地。

在这之前恶心的声望已经让我冲上去了。

当然，在我开心的到达了NAXX的时候，发现整个40人的团队都提不起兴致。

“黑手，歌神，团队杀手。3巨头今天齐了。”有人私下说。

门口看见了那个和我一起下MC的高端猎人。

他带了一只好看的猩猩，除了脚和手是黑色的其他都是白色的。

本来我觉得这只猩猩挺可爱的。

然后赫然发现这个宠物的名字叫，黑手老大。

弄死你

>> 蜘蛛2确实要求团队的配合。

这次我依然和嫂子一队。

嫂子一边打怪一边和我聊天。

“最近没有参加副本？”嫂子亲切的问。

“没有。去找BO了。”我答。

“干吗去了？”嫂子好奇地问。

“换手机。”我回答。

其实在40人的副本中，需要大家都认真的在打本。

我喜欢这样的氛围。我也想为了其他的39个人尽我最大的努力。

但是我的努力总是受到阻挠。比如老大。

“你就轻轻的打几下就好。OT了我就弄死你。”老大亲切的告诉我。

第26名

>> 过了这个BOSS我果然没有OT。

老大笑呵呵的发出了伤害统计。

我一看，还挺靠前。第26名。

说实话我挺自豪的。

我不仅伤害远远超过了10个治疗。

然后还以微弱优势战胜了4个防战。

从此以后老大就只发伤害的前25名。

这直接导致我的名字再也没有在排行榜里出现过。

【BO】悄悄说：你就不能练练技术，真丢人。

发送给【BO】：我技术挺不错的啊。你第几？刚才刷过去了没有看见。

【BO】悄悄说：我输出是第二啊。你得加油。

发送给【BO】：要我是盗贼我也行。主要是猎人不适合输出这个BOSS。

【BO】悄悄说：真的假的？

发送给【BO】：废话，骗你做什么。

《团队频道》【老大】说：这个BOSS输出第一的就是我们的猎人队长不射不爽，奖励50金，继续努力。

【BO】悄悄说：草。

卡了

>> 分完了装备我们继续前进，挑战下一个BOSS。

但是总感觉服务器怪怪的，网速奇妙无比。

这是一种非常诡异的状态。

当你以为掉线了的时候，你的人物会继续挣扎着移动几下。

当你以为网速正常的时候，你的人物又会潇洒的跑太空步。

“老大，我是不是卡了？”我M老大。

老大没有反应，一分钟以后突然疯狂的刷屏回我。

“好像是卡了。”老大说。

“你卡了？”老大说。

“说话。”老大说。

“大爷的说话。”老大说。

“大爷的说话啊，问你呢。”老大说。

“你大爷的干蛋呢？说话啊。”老大说。

“草，看来你是卡了。”老大说。

当我们和BOSS激战正酣的时候，突然有人喊自己不动了。

过了一会，UT群众纷纷表示自己掉线的情况。

5分钟后，当我好不容易的再次爬了上来的时候，惊讶的发现BOSS不见了。

“怎么了？”随后上线的老大更加惊讶的问。

“哦，BOSS掉线了，还没有上来。”我平静的回答。

蹲三季稻

>> 我们无聊的决定去蹲三季稻。

这种没有办法进行副本的日子，三季稻刷新的几率肯定很大。

我们猥琐的想在路上杀几个部落小号以便引蛇出洞。

但是整个荆棘谷没有一个部落小号。

“为什么没有人练级？”老大奇怪地问。

放眼望去，整个荆棘谷几乎站满了60级的联盟。

《综合频道》【老大】：你们也来蹲三季稻？

《综合频道》【夜帝王】：是啊，副本DOWN掉了，只能来刷刷野外BOSS了。

《综合频道》【老大】：我X，这里有几个团？

《综合频道》【夜帝王】：我也不太清楚。挺多的吧。

《综合频道》【圣光的祝福】：9团发现三季稻！9团发现三季稻！请求支援！

《综合频道》【夜帝王】：好的！十三团马上就到！

“三季稻挺不容易的。”我感慨地说。

然后我们就加入了抓捕三季稻的大军，十六团。

当然部落很快就反映了过来。

大批部落坐着飞艇源源不断的来参加第二次野外世界大战。

但是你要知道，9C是个很有趣的服务器运营商。

当过多的人缩在过小的空间的时候，会发生什么大家都很清楚。

所以我们经常看见一群一群的部落被卡掉飞艇摔个半死。



隐藏在黑夜沼泽中的巨人杀手
——鱼人夜行者攻略

前言：6.65在圣诞节推出之后，冰魂果然如夜猫预料的一样在6.66中遭到NERF，小鱼人则因为没有太为逆天的表现而成功地躲过了新英雄必然被削的厄运，从这一点也可以看出当玩家们在熟悉了小鱼人的技能之后，也习惯了应对这位综合战力在B+的暗杀型英雄。从夜猫的角度来看，小鱼人还是属于非常需要操作意识和大量装备组合才能爆发的英雄，所以本期将从技能使用和出装等角度来为各位读者提供一个小鱼人目前较为主流的作战思路。

鱼人一族流传了五千年的暗杀术



黑暗契约 主动技能 热键C
作用范围：325
魔法消耗：55/50/45/40
冷却时间10秒

效果：牺牲自身一部分生命，2秒后对以自己为中心，325范围内敌方单位造成每级75/150/225/300点伤害，并解除自身的负面状态。

解析：冰蛙特别为脆弱的鱼人夜行者准备的自保杀人FARM多用途皆适宜的技能，300点的最高伤害让鱼人首先就拥有了一个不错的高伤害AOE技能，虽然需要相应地牺牲自己一半的生命来释放技能，但毕竟此技能可以驱除除了末日的毁灭和渔人大招之外几乎所有的DEBUFF技能，更IMBA的是，小鱼人作为隐身暗杀流的一员一定会被对手以显影粉来针对，黑暗契约可是连粉的效果也能一下子驱散的哦。

G品小贴士： 黑暗契约驱散BUFF的时间点是点击技能之后2秒释放伤害的同时，所以并不意味着黑暗契约等同于魔法免疫。不过高手可以针对飞行道具系的技能，提前使用黑暗契约，虽然难免受伤害但可以一受到控制BUFF之后立马进行驱散，让对手的COMBO失手。



突袭 主动技能 热键E
突袭距离：400/500/600/700
枷锁范围：275
枷锁时间：3.5秒
魔法消耗：75 | 冷却时间：16秒

效果：突然冲到敌人面前，造成50/75/100/125点伤害，并用黑暗锁链牢牢的锁住敌人。敌人无法逃出这个锁链的作用范围之外。

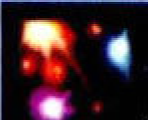
解析：小鱼人的“跳”整个施法机理完全类似于白虎的跳，使用技能之后小鱼人会朝着面朝的方向飞跃，如果落地之后275范围以内的单位就要被枷锁控制3.5秒，这期间目标不能离开枷锁范围，但是也不属于晕眩状态，还可以进行反击，所以这只能算是一种控制技能。作为小鱼人唯一的留人技能，在实战中的效果只能算是差强人意，虽然有长达3.5秒的控制时间，但此技能绝对要反复操练之后才能发挥效果。有些玩家甚至用跳刀来配合此技能的使用来弥补操作上的不足。

帮助队友枷锁击杀人头



突袭不是完全意义上的晕眩





能量转换 被动技能
持续时间：15/30/45/60秒

效果：使用远古渔人族咒法，鱼人夜行者强化了它的剑刃，它可以在攻击中偷取敌方英雄的能量。每攻击一次敌方英雄，它便偷窃取1点全属性并额外再窃取1点主要属性，转化为自身4点敏捷。

解析：此技能是夜猫认为小鱼人能成为后期大杀器的主要原因，小鱼人在前期可以靠黑暗契约与突袭成为不错的GANK和线上主力，超强的FARM能力和持续作战力使得小鱼人的经验和金钱的收获也将不错，那使得他在后期将有不错的等级优势与装备优势，再配合这个能偷取属性的技能，直接威胁到了一些大肉盾和大后期的传统地位。

水晶剑在中期的爆发力可以让小鱼人在抽木桩的时候快速杀敌





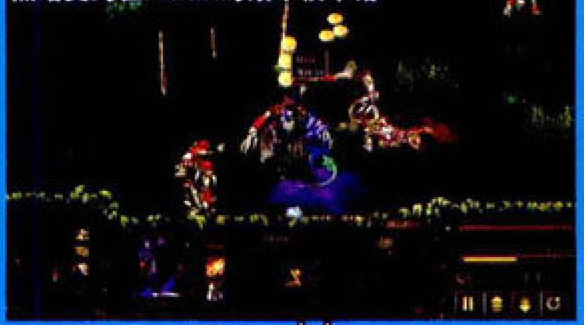
大招 暗影之舞 主动技能 热键D
移动速度提升：30/35/40%
生命值回复：2/3/4%
隐身时间：5.5秒
冷却时间：25秒 | 魔法消耗：120

效果：从鱼人学此技能开始，获得一个被动技能：当自己不在敌人视线之内时，增加自己的移动速度和生命值回复速度，当进入/退出此状态时，会有0.7秒的延迟时间。主动使用时，鱼人夜行者将进入隐身，而任何的攻击和施法将不会打断隐身状态。



被减速立马黑暗契约，就能摆脱被追杀

黑暗契约在FARM时效率很不错





暗影之舞是夜猫看到现在最好的隐身奔袭技能



暗影之舞在攻击和施法时也不会破除隐身

解析：小鱼人大招的强大其实还是被动技能的效果，只要购买假腿就能让小鱼人在三级大招之后获得511的移动速度，仅仅比522的极限最高速度差了11点，只要绕过对方的兵线专走一些小路，小鱼人就能很快地抵达任何战场上需要他的位置。彪悍的生命恢复能力也让他的持续作战能力强到难以想象的地步，基本上一场GANK下来，他都不用任何恢复道具或者回城，只要淡出视野之后，就马上生龙活虎，或者干脆再开一次大招，就又能投入到GANK甚至是反杀的行动之中。

G品小贴士：小鱼人大招的被动特性还能用来侦察哪里有眼！比如你好好的飞快的行走在野区或者是河道，突然速度降低到普通的水平，那就意味这块区域必然有眼或者是有其他的隐身单位，这样的话，小鱼人就可以预警给其他的队友。



没血了就隐入黑暗快速回血伺机再动

技能往往是定位一个英雄的关键，三围属性只能算是辅佐或是另一种另类流的所谓借口。小鱼人的四大技能自然让他成为了新一代的GANK尖兵，小鱼人的黑暗契约在15分钟以前还是非常好用的高伤害技能，但是之后就要靠突袭和能量转换来杀人了。一般来说小鱼人的加点有两种，第一种：主加黑暗契约，副加突袭，前期点一级能量转换，有大加大，随后就是黄点，一直到16以后才考虑将能量转换点满，这是较为传统的GANK型；另一种：主升突袭，副加能量转换，点一级黑暗契约来消除不利BUFF，有大加大，LV8之后开始点满黑暗契约，这是另类的压制对手核心的线霸类型。







鱼人暗杀者之刃



小鱼人的前期装备非常的平民，个人不建议小鱼人把先锋和挑战都出，因为毕竟花费的资金不少，又太耗时间对于鱼人的杀人效率也没有明显提升，可以针对敌方的阵容来二选一。假腿是鱼人必备的物品，个人绝对不推荐相位和飞鞋，因为速度对于小鱼人来说完全没有再提升的必要了，反倒是攻击频率正是能量转换发挥最大效果的保证。



可以说在2000-3000G一档的装备中，这三样装备最为超值，疯狂面具在突袭成功后的抽木桩效果非常好用，碎骨锤主要是让小鱼人在偷取了大量的敏捷获得瞬间的攻速爆发的时候可以变相控人，水晶剑自然也是看在攻速爆发的份上才考虑的装备。



这两样东西看似不是小鱼人的必要品，但洛萨的隐身效果等于是大招的延续，在资金充裕的情况下可以考虑。黑皇可以让小鱼人在后期更毫无顾虑地打木桩，或者直接跳入敌阵猛抽脆皮的法师。

终极装备



大炮是先前水晶剑的后续品，如果出了水晶就可以考虑将大炮一并出了。冰眼是夜猫用到以来最难出但是效果却是最逆天的终极装备，完全是用来装备碾压低级对手的神器。蝴蝶也不用多说了，是个敏捷英雄都爱它，出了之后和黑皇加上黑暗契约配合起来让小鱼人在短时间内几乎无敌。

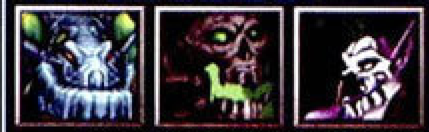
鱼人夜行者的黄金搭档

万能搭配组合：



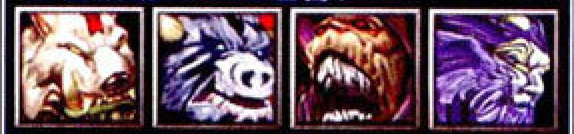
冰女提供的回魔光环是小鱼人前期最需要的东西，有了它主升黑暗契约打钱可以让小鱼人的经济飞速发展，同时冰女的定人和减速力又让小鱼人在追杀时如虎添翼。复仇之魂的四技能完全都可以为小鱼人服务，使得他们的配合度也非常之高。好的山岭可以让小鱼人多一次跳的机会，这可以让一些技术差的小鱼人省下一把跳刀的钱。

减防增加输出组合：



这三位的减防御能力能提供额外输出不说，大鱼人和暗影牧师更是在平时都能给小鱼人提供很强大的GANK支持，影魔除了提供减防光环之外也就是在放大招之后可以让鱼人追杀几个苟延残喘之辈。

互相辅助GANK组合：



利用小鱼人在视野外逆天的机动力来寻找对手落单的猎物，随后召唤这些强力偷袭系的队友们收割人头，也是小鱼人走辅助路线的一种方法

小鱼人最主要由于太过脆皮的原因，使得在目前版本中他还无法像上一期介绍的冰魂那样成为主流的一线成员，但在PUB中充当一下“不超神自砍手”的路人碾压者还是足够的，对付小鱼人目前的共识就是买眼，但在PUB中路人不会有那么超前的意识来用眼封住小鱼人的游走，在团战中也是更多的用粉来限制小鱼人。这也使得小鱼人可以在前期根据场上的情况来选择作为游走GANK的核心还是窝在野区和强线上敛财的后期核心，游走的GANK虽然不需要很多装备就可以成型，但却需要使用者很高的操作水平；后期核心虽然吃装备，但一旦有几件神装在手，那小鱼人基本也是属于A一个人必有一个人死的巨人杀手，尤其小鱼人对那些卖肉严重的力量英雄有着完美的封杀能力。

使命召唤系列历来以其剧情、音乐、画面等方面吸引了大批玩家。《使命召唤4：现代战争》作为COD现代战争系列的试水之作，其出色的多人联机部分使得大量玩家沉迷其中，甚至有玩家惊呼CS真正的对手已经到来。2009年11月10日，COD现代战争系列的真正续作《使命召唤6：现代战争2》（以下简称MW2）正式发售，游戏一经推出就遭到了玩家的热捧。MW2的多人联机部分为玩家带来了更真实的战争体验，无论是游戏中的人物装备还是枪支都是现实社会中真实存在的，COD4中广受好评的大量枪械搭配多种技能组成的多种战术组合被继承了下来并获得进一步的发展。总而言之，MW2的多人联机对战实际上毫不逊色于其剧情跌宕起伏的单机任务。

本期战网天下为大家带来的是MW2联机对战中的热门对战地图的战术分析，欢迎各位读者高玩前来拍砖！

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

使命召唤：现代战争II

联机对战地图详解之SD模式ESTATE庄园地图



ESTATE“庄园”是MW2联机对战中一张地形复杂、各种环境交织的大型地图，地图本身基于山崖之中，山崖高处为一栋别墅，山崖下有多条道路可以通行，是一张战术思想应用较为全面的地图。地图的特点就是地域开阔、camp点较多，是一张非常注重团队配合的地图。首先为大家介绍一下本张地图几个比较关键的防守位置和战术。



上图是地图左侧通往破坏点B点一条木质阶梯，是本张地图上进攻方最常用的一条进攻路线。但是本条路线对进攻方的缺点也非常明显，就是只有一条路可以发起攻击。对B点的防御可以分为远点防御与近点防御两种打法。近点防御的优势是B点内camp位置较多伏击优势很大，但是对破坏点A点别墅的支援不灵活，如果等敌人接近了别墅就等于输了一半。远点防御的优势是灵活机动，缺点是大部分时间都处在无掩护的山路上，极易被敌方狙击手伏击，尤其是下图这个位置的车库是进攻方狙击手必定占领的位置，对远点防御队员的压力很大。



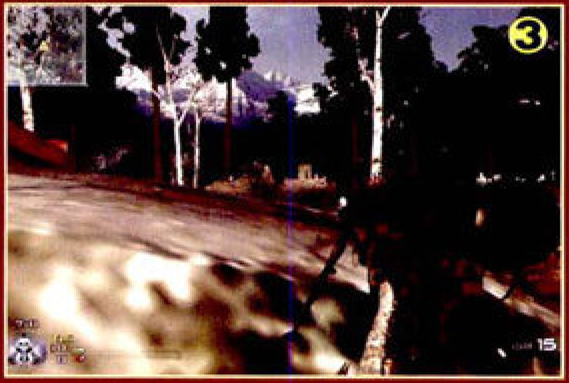


■ 开局后第一时间到达B点的防守队员可以按照图下所示位置投掷震撼弹、手雷等压制武器来延缓进攻方的攻击速度

破坏点B点防守区域有3个比较关键的camp点可供近点防守队员使用。



■ 这个位置属于前点防守中比较偷巧的位置，防守战术的要点是使用消音武器在确认进攻方在B点开始埋设炸药的时候进行突然打击



■ 这个位置处于敌方的视线死角，优势在于可以先于进攻方发现敌方动向，缺点是过于靠前容易被敌方手雷压制



上图是笔者最后一个要介绍的B点防守位置，也就是躲在白色皮卡后方。此位置属于暴露面小并且视野较好的防御点，但是比较遗憾的是这个防御点几乎是所有进攻B点的进攻方队员都会注意的位置，对这个点的防守队员枪法意识要求非常高。

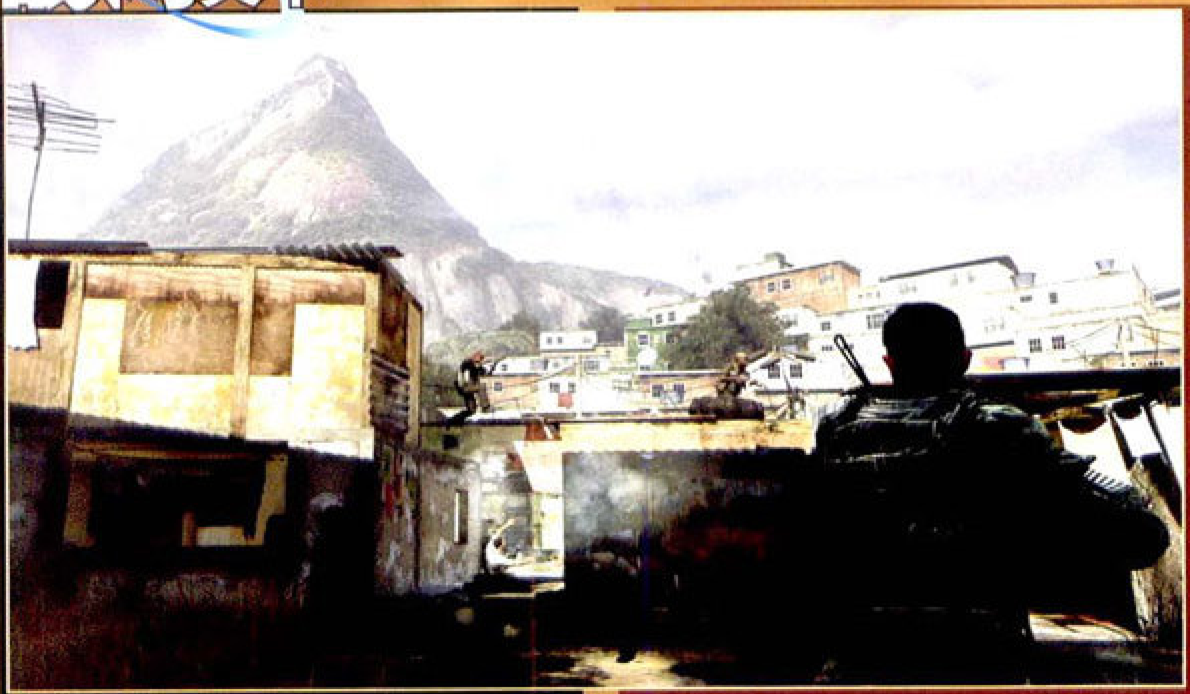
对于B点防御的要点就是灵活防御而不是死守，遇到敌方的高密度火力就干脆放弃防御撤退至其他防守点，确保队友的支援。

破坏点A点位置在位于山顶的别墅内的一楼大厅门口处，由于通往A点的路有好几条，对A点位置防守要特别注释。



上图这个位置是最常用的A点防御位置，位于正对A点大门的2楼，该位置对防守队员的枪法要求较高。防守这个点的同时，还要随时注意观察看守另外一条路的队友情况。因为A点别墅可以进攻的路线太多，这个位置防守队员经常会被来自后背的敌人干掉，所以要随时注意队友的情况。







■ 这个位置就属于常态型防御点，由于这个方向敌人有3条可能的进攻路线，所以这个点的防御对玩家要求较高，需要灵活机动的关注3条进攻路线



图中这个位置可以看到所有进攻方的所有进攻路线，但是到达这个位置的速度与敌方进入攻击路线准备进攻的速度是差不多的。所以防守这个位置的关键就是如何用最快速度到达防御点。

以上是“庄园”地图的防守方几个关键点的战术解析，从上文可以看出，本地图对防守方来说是有一定优势的，但是需要防守方能灵活分配自己队员的站位来确保战术优势不会被瓦解。接下来则要为大家详细讲解庄园地图进攻的几条重要路线。



这是进攻方狙击手发挥其水平最好位置，在比赛的一开始就能压制住对方向B点进发的防守队员。配合快攻B点将达到非常好的效果。但这个位置的狙击手站位比较明显，不管是A点别墅内的敌方狙击手还是初期防守方的烟雾弹掩护冲锋都会导致狙击手的站位失去意义。



■ 上文中有提到过靠近船屋的防守点较为实用，而上图所在的站位就是破解它的最佳办法

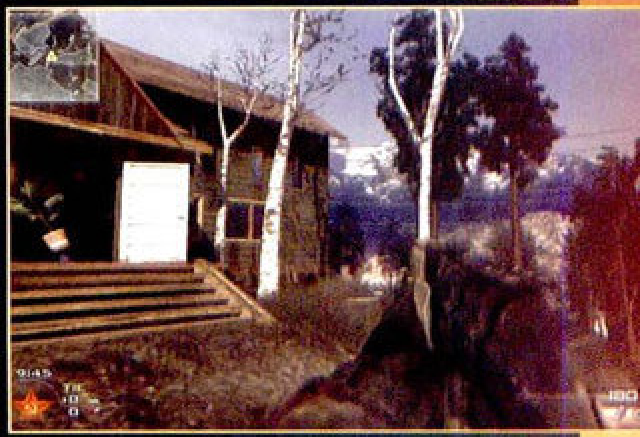


刚才的A点防守介绍中最后那个点也是进攻方偷袭A点的重要位置，从原木堆上可以跳到别墅2楼的阳台，在2楼无论是掩护A区布置炸药、还是为绕点打B区的队友提供火力掩护都有良好的视野以及灵活性。



■ 一旦炸药布置完毕，进攻与防守双方就会攻防互换，B点左侧船屋内就属于放包后的防御最佳地点，占领了这里就能火力压制住在A的防守队员前往B点清场的行动

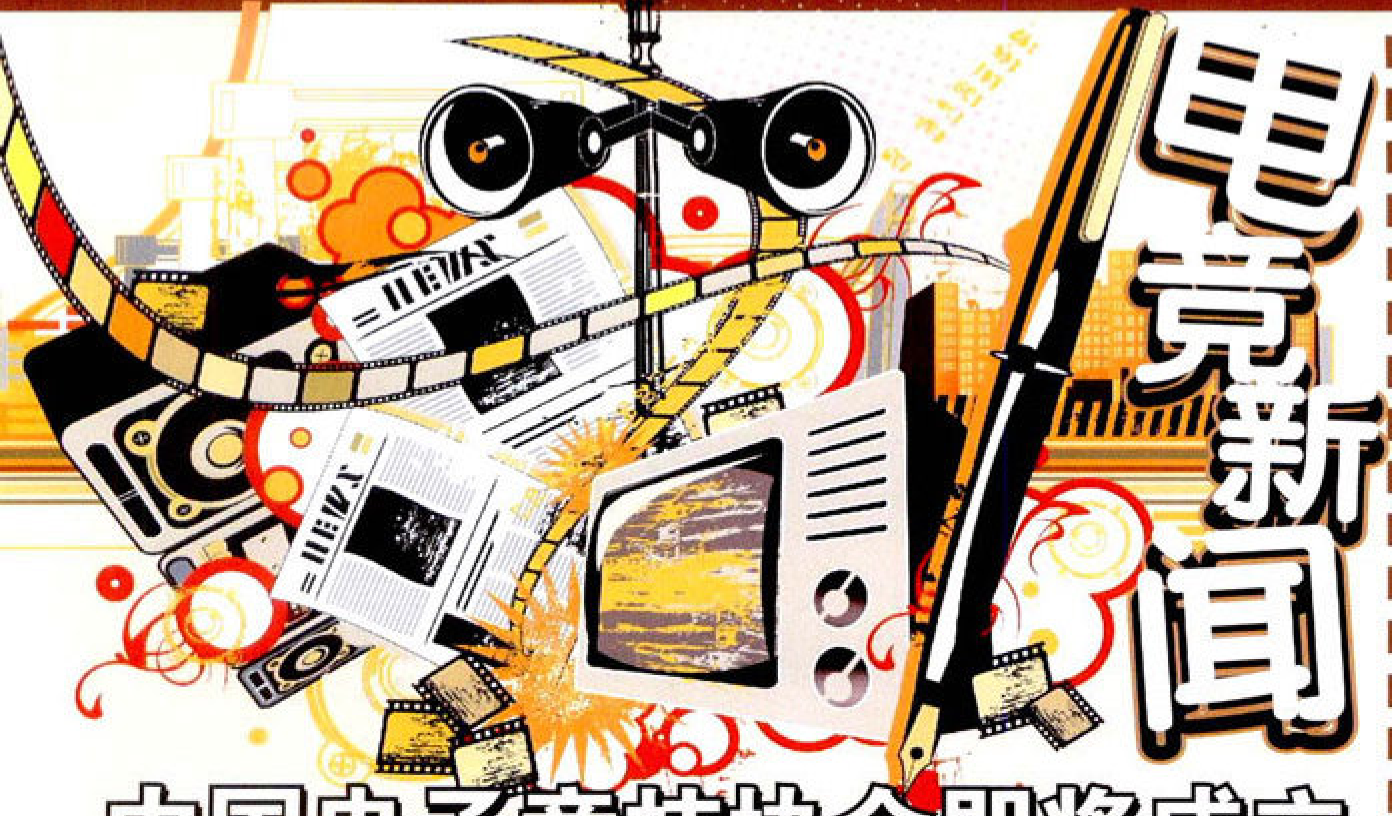




以上就是庄园地图的几个常用以及有较高实用价值的进攻防御点的图示以及分析。“庄园”地图的是一张及其讲究战术配合的地图，无论是进攻还是防御都需要队员之间的完美配合才能打出一场漂亮的比赛。进攻方不论是进攻A点还是B点，对山顶别墅的压制都是重中之重，阻止别墅内的守军对地图中间那条上山公路的火力输出。一旦进攻方控制了上山公路，那么他们就拥有了对AB两个破坏点中的任意一点发起一场合击的能力。从防御方的角度来讲，一旦成功的压制了进攻方企图控制上山公路的行动，那么防守方就可以安心防御AB两点里唯一的那条进攻通道，而不必担心自己的背后。

此外，“庄园”地图的环境属于较为适合狙击手发挥的丛林地形，但是在对战中，攻防双方都不应该把狙击手作为队内的攻防核心。笔者介绍的战术位置以及打法的讲解中都是以快攻为主要战法，是由于这张地图可供防守方选择camp的地点实在是太多了。一旦在初期没有及时占领几个视野良好的关键观测点就很容易进入被动局面。尤其是对B点的进攻，从进攻方的出生点跑到B点在没有阻拦的情况下只需要10到15秒左右的时间，进攻方应充分利用这个速度优势。而防守方的优势就在于视野良好的camp点，成功控制住这些关键的camp点是有力保证防守方的对AB两个破坏点的防御核心。

其实在SD模式里，个人的突出表现是无法决定比赛最后的结果的。队员之间的团队配合意识，随时关注自己队友战斗位置，了解队友的战术意图并做出相应的反应来配合队友，掌握场上局势并确保团队防守队形不会出现漏洞。这些团队配合作战才是是决定比赛胜负的关键要素。要牢牢记住，MW2的对战里，个人的KD比永远没有团队分数来的重要，切记！



电竞新闻

中国电子竞技协会即将成立 国家级职业电竞联赛呼之欲出！

面对电子竞技可能入选2014年韩国亚运会的机遇，中国电子竞技该如何面对如此高规格的挑战呢？近日一条爆炸性的新闻终于为我们做出了最好的回答：今年中国电子竞技协会将成立，随后，国家级的职业联赛也将随之推出。目前，国家体育总局下属的信息中心，正在研究并筹备成立中国电子竞技协会的事宜。协会成立后，国家级的正规电子竞技联赛也将随之登场。

热辣兔评 自2003年我国批准电子竞技运动为第78个正式开展的体育项目，电子竞技运动期待正式管理机构与国家级联赛已有7个年头。希望这次中国电子竞技协会的成立能为电子竞技运动在中国带来一个良好的比赛氛围，也让电子竞技在我国能有一个较好的发展空间。

WCG2010总决赛日期泄露，比赛日程提前



过去的两年里，WCG世界总决赛都是11月举办，这也给了各国WCG组织者充足的时间来准备自己国家的选拔赛，但在2010年，他们可能需要更改日程安排了。虽然WCG官方并没有公布总决赛的日程，但根据比赛场馆-洛杉矶会议中心官方网站公布的时间来看，WCG2010世界总决赛的举办时间是2010年9月29日-10月3日。

热辣兔评 其实对中国的电竞爱好者和玩家来说，WCG决赛日程提早到十一黄金周是好事，大家有充裕的时间来观看全程赛事的直播节目。希望今年的WCG上中国电竞选手能继续为国争光，再创辉煌！

COD6现代战争2平衡性补丁登场，双持1887州长流惨遭削弱

COD6现代战争2发售至今已有4个月了，共有10万玩家在STEAM平台上同台竞技。本次平衡性补丁的登场，主要修正有：温切斯特1887霰弹枪双持的射程与伤害被大大削弱、手持空投信号弹跑步速度变为正常速度、改进自动哨戒机枪放置检测。

双持1887和信号弹加速跑一直是COD6玩家又恨又爱的两个破坏游戏平衡但是又不能算BUG的游戏打法，本次更新终于结束了各大对战论坛上沸沸扬扬的关于州长流的争吵，也为对战玩家提供了一个更加平衡的对战环境。

快讯 战地：叛逆连队2联机对战BETA测试开启

北京时间2010年1月29日凌晨1点，EA备受瞩目的年度FPS大作《战地：叛逆连队2》联机对战BETA测试正式开启，本次测试提供了一张联机对战地图Port Valdez。玩家可以通过登录叛逆连队2的官方网站注册申请或者购买《战地：叛逆连队2》的电子预购券获得BETA测试资格。



快讯 金虎"赢"春 STG电竞娱乐汇

STG体育电竞互动平台将于2010年2月16日（大年初三），在北京崇文区龙潭湖庙会举办STG电竞娱乐汇。活动历时5天，将邀请8位全球知名的魔兽选手到场进行比赛。除了国内外知名选手的魔兽争霸3项目的比赛项目外，本次电竞娱乐汇另一个重头戏就是为普通玩家们准备的DOTA比赛，本次STG组委会特意准备了丰厚的奖金期待玩家们您的参与！

快讯 联通杯全国电子竞技大赛打响2010年国内电竞比赛第一枪

中国联通杯全国电子竞技大赛总决赛将于2010年1月30日至31日在北京打响今年国内大型电竞比赛的第一枪。届时，包括Sky、Fly100%、Infi等顶尖职业选手在内的全国各路选手，将云集北京市中关村E世界GTV游戏演播中心，为争夺新年第一个大赛的冠军头衔，展开激烈的争夺。







暴雪三大游戏小说汇编

游戏酝酿文化，文化塑造游戏

也许有不少读者曾经在我们“电子乐园”杂志上看到过这个专题，没错，大叔在去年的10、11、12月的电园杂志中连载过这个专题，那为什么又要在电攻里做呢？第一是出于我本人对暴雪游戏小说的喜爱，希望能借此机会把它们汇总起来介绍给更多我们的读者。第二也是想告诉国内目前这些多如牛毛般涌现的游戏开发作坊，真正的游戏绝不是有打怪、升级、赚钱就行了，看看全球最NB游戏公司是怎样在游戏与文化上完美把握的，这些游戏又如何会成为玩家最喜爱游戏的。有句俗话说的好：我们玩的不是游戏，是寂寞！这里我想说：我们玩的不是游戏，是爱！



征途是星辰大海 星际官方小说

在《星际争霸II》即将发布之际，我们曾经对游戏的知名度做过一个抽样调查，结果居然有23%的玩家从来没玩过星际争霸，还有9%的玩家根本不知道什么是星际争霸，看来再热门的游戏也抵挡不住岁月的摧残，在这个90后玩家占据主流的年代里，我们必须要站出来，为这个经典系列再做一次宣传。当然，也有不少对它很感兴趣的新玩家，希望我们能刊登更多游戏的介绍和背景内容。阿汤叔觉得，除了重温一遍一代老游戏之外，还有一个途径可以让玩家更深入的了解游戏，那就是官方认定的游戏小说。为此，我特地收集了这些年来官方发布的所有小说的介绍，虽然比较简单，但希望能解大家的燃眉之急。有更大兴趣的玩家可以去收藏喔！

星际争霸：起义

STARCRAFT: UPRISING

“起义”的剧情开始于整个《星际争霸》游戏人类剧情故事之前，讲述的是阿克图拉斯·孟斯克（Arcturus Mengsk）这位孟斯克家族唯一幸存者，是如何一步步走向联邦叛乱者“克哈之子”（Son of Korhal）领袖的征程，并且也交代了他是如何在一次行动中营救出“通灵者”，也是后来他最得力的副官“莎拉·凯瑞甘”（Sarah Kerrigan），同时，在玛萨拉殖民行星上的一位29岁的联邦民兵队长随后也加入了孟斯克的反叛组织，以对抗人族联邦的残酷统治，这个人就是詹姆斯·雷诺（James Raynor），《星际争霸》游戏的男主角。他们三人最终成为了彼此相互信任的战友和兄弟，也为《星际争霸》人类的剧情拉来了序幕……



PDF过刊杂志收藏购买微信：hfwz888888

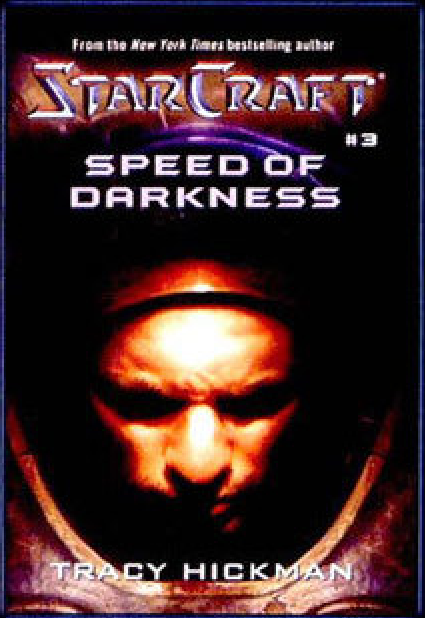
星际争霸：利伯蒂的远征
STARCRAFT: LIBERTY'S CRUSADE



本书是著名游戏脚本作家杰夫·格拉布（龙与地下城系列游戏脚本也是自他之手）以《星际争霸》游戏为蓝本著作的小说，本书也是《星际争霸》游戏任务版的小说版，内容与《星际争霸之血战》的前半部一致，从神族袭击人类联邦的殖民地开始，主要描写的是人类的内战，最后以“克哈之子”操纵、利用虫族毁灭明珠一般的塔索尼斯星（Tarsonis），推翻人类联邦的黯淡结局收场……

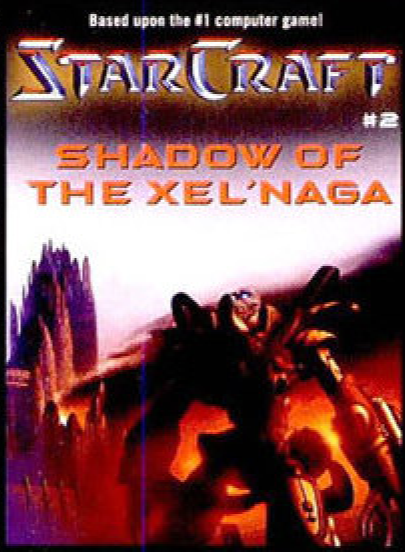
本书绝不是任务版情节的简单复制，它充分发挥了语言文字的优势，运用富有张力的文句，激发读者的想像，使读者能获得玩游戏时体会不到的感受。作品的主人公迈克·利伯蒂并不是游戏中已有的人物，而是作家杜撰的一名随军战地记者，这样的身份可以很方便地从全局展现整个战争，但又不失个人的独特感受。小说的人物塑造也很成功，富有正义感的利伯蒂，忠厚的雷诺，老谋深算、深沉狡诈的阿克图拉斯·孟斯克，出身不幸让人同情但又手段凶狠的“幽灵战士”凯瑞甘……当然雷诺和凯瑞甘的爱情也穿插其中，让整个故事丰富滋润，回味无穷。

星际争霸：黑暗降临之前
STARCRAFT: SPEED OF DARKNESS



“利伯蒂的远征”和“黑暗降临之前”是国内唯一出版过中文翻译版的小说，是由四川某出版社出版的合集，我看过觉得翻译等各个方面做得都还不错，只是发行量并不多，如果现在有玩家想要购买收藏的话会比较难哦！小说的作者是著名的《龙枪编年史》的作者特雷西·希克曼，这也是让小说成为亚马逊最为热门畅销书的主要原因之一，可以说是所有官方星际小说中最出色的一部。小说描写的则是一支肩负特殊使命的战术小分队的命运。这支小队伍在执行任务时不断遭遇怪事，在救下了一名抵抗组织的成员后才得知了联邦的惊天阴谋。最后，他们发现整个星球的命运都掌握在自己的手中……小说与星际的剧情关系不大，可以看作是一篇比较纯正的同人小说。文中充分地展现出了普通士兵在规模空前宏大的战争中的命运和感受，使读者颇有身临其境之感。尤其是在文章的结尾，主人公用自己的生命为整个行星的移民赢得了足够的撤离时间，虽然没有激情昂扬的叙述，读来却也非常感人。

星际争霸：希尔纳加之影
STARCRAFT: SHADOW OF THE XEL'NAGA



在远离地球6万光年的地方，一个流亡的、松散的人类联邦被引入了一场发生在神秘的神族和虫族群之间的残酷战斗。这个人类殖民行星的名字就叫贝卡罗（Bhekar.Ro）。这是星球对于帝国联邦疆域来说，是一个微不足道的小行星，为数不多的殖民者在这个宇宙边缘的落后世界里挣扎生存，可以说，这里是一个真正的蛮荒之地。但这一切都被最近矿工们在一个深不可测的洞穴中发现一个外星水晶而改变了。这个星球迅速成为了人类、神族、虫族关注的焦点，他们纷纷派出军队前来争夺这个可能是宇宙中迄今为止发现的最神秘、最强大的远古神族能量。本部小说也可以说是一部同人小说剧，除了书中会出现一些游戏主角的客串和那个神秘的神族水晶外，基本上于原著剧情无关。

星际争霸：档案
STARCRAFT: ARCHIVE



关于这本小说书的资料实在是太少了，甚至让我感觉它是否真的有发行过，虽说在网上已经找到了书刊的封面，但国内外售书网站上都找不到他的信息，但我们还是找到了关于这本小说的一些零星介绍。星际争霸：档案其实就是精选了人类联邦帝国档案库德一些重要资料，将其编辑成册，作为星际争霸整个故事剧情的一个串联，如果要了解一些游戏边缘和细节上的插曲，买这本书就算对了，不过国内玩家肯定是无缘了哦。

星际争霸：亚顿的遗产
STARCRAFT: LEGACY OF ADUN



亚顿的遗产其实就是讲述整个黑暗圣堂武士的历史。虽然神族新的文明持续的兴盛发展，但是枢机会议依旧保有一个可耻的秘密，不敢给大众知道。有少数的部落拒绝相信卡拉圣典的教诲，相信他们个体意识的消灭只是更为增加枢机会议的力量。这些叛逆的部落并不邪恶、也不是民兵、他们只是坚决的相信心灵链接将会是神族的末日。因此，枢机会议尽一切可能隐藏这些叛逆部落的存在，因为他们惧怕这些部落会对目前祥和的世界造成影响，摧毁卡拉所努力达成的目标。他们相信这些叛逆的部落将会是新秩序的一大威胁，因此，他们命令圣堂武士去将这些部落彻底铲除。 领导这支部队的是一名叫做亚顿的年轻战士，他不忍心对自己迷途的同胞痛下杀手。相反的，天真的亚顿试图把叛逆部落藏匿起来，不让枢机会议发现。亚顿相信，只要教导他们运用自己的精神力量，就可以说服他们听从卡拉之道的教诲。后来，虽然他们的力量变得和圣堂武士一样的强大，但是这些叛逆部落依旧放弃他们爱好自由的灵魂，加入卡拉之道。由于缺少了升华之道的训练，这些神民们的力量失控，不受控制的在神族母行星上造成了巨大的风暴。 枢机会议惊恐的发现圣堂武士没有消灭这些部落，开始慌乱的寻求解决之道。如果枢机会议公开的惩罚亚顿和圣堂武士，那么他们将必须承认叛逆部落的存在。因此，枢机会议决定永远驱逐这些迷途的同胞。亚顿错下的圣堂武士发誓永远不对外公布此事，而这些叛逆的部落则被送上古老的的萨尔那加巨船，飞向无垠的宇宙。从此以后，这些叛逆部落就会被称作“黑暗圣堂武士”。

星际争霸：刀锋女王
STARCRAFT: QUEEN OF BLADES

虫族的刀锋女王原本是一名人类的幽灵战士——莎拉·凯瑞甘，在雷诺加入了克哈之子的行列并第一次执行任务的时候，他遇到了美丽的凯瑞甘，立即就对她产生了好感。此后，他们一直并肩作战，建立起了深厚的友情以及爱情的基础。而背叛再一次降临到了他们的身上，在新盖帝斯堡（New Gettysburg）的战斗中（玩过一代的都知道，游戏第十关），叛军领袖孟斯克抛弃了坚守阵地的凯瑞甘，让她被淹没在了虫族潮水一般的部队之中。

小说的故事由此开始，凯瑞甘并没有死，而是被虫族俘获。虫族的主宰察觉到了凯瑞甘身上超强的精神能力，因此将她囚禁在一个茧中，试图将她也转变为虫族的一员。在这个过程中，雷诺感受到了凯瑞甘的呼唤，锲而不舍的追赶虫族，以找回自己的爱人，而那句经典哀婉的“Jim，Help me”也反复在雷诺的梦中出现，最终，雷诺还是没有能阻止这种转变的完成。凯瑞甘变成了刀锋女王，雷诺只能饮恨离去。

但在随后的母巢战争，刀锋女王再次出现在了游戏之中。这时，野心勃勃的刀锋女皇彻底解除了思想的奴役，成为新的虫族统治者。但是由于她本身部队很少，因此，她利用自己和雷诺以往的感情作为诱饵，让雷诺和泽拉图（Zeratul）帮助他消灭新生的主宰，真正夺取虫族的宝座，她也的确做到了。随后，她抛弃了雷诺，思想奴役了泽拉图所尊敬的黑暗圣堂武士领袖拉萨加（Raszagal）。最终，泽拉图不得不杀死了自己崇敬的拉萨加，踏上了流亡的旅程。

整本小说讲述的就是刀锋女王的成长之路，虽然凯瑞甘从开始率真、热情的人类幽灵最终变成了诡诈险恶的刀锋女王的过程是一场悲剧，但她最后还是放走了雷诺和泽拉图。这或许意味着即使在最深的邪恶背后依然存在着一丝光明。而前一段时间我们看到的一张概念图就暗示我们Kerrigan在星际争霸2的结尾可能会重新还原为人类，摆脱身上的众多罪恶。而这次在Battle.net上出现的这个细节又印证了这一点。看来，我们可以期待另一部波澜壮阔的史诗正在酝酿之中了。



星际争霸：我，孟斯克
STARCRAFT: I,MENGSK

这是最新的一部《星际争霸》系列小说，小说共分成三部分，详细讲述了皇帝孟斯克家族三代人，父亲恩古斯·孟斯克（Angus Mengsk），皇帝阿克图拉斯·孟斯克和儿子瓦莱里安·孟斯克（Valerian Mengsk）的挣扎、忍受和联邦斗争的故事，也刻画了家族成员性格上的缺陷之处。这是一部史诗剧本，故事跨度大，包含了《星际争霸》的整个时间框架，从克哈的叛乱开始，包含了资源之战，公会战争，克哈之子的形成，联邦政府的垮台等重大事件。雷诺只在书中提到过一次，而凯瑞甘根本没有出场。这是一部纯孟斯克故事。讲述了阿克图拉斯是如何从一个自作聪敏的小孩成长为极度自我的皇帝，孟斯克家族如何掌控了银河数十年的命运，这一切都是很有趣的故事。

小说还提及了一些其他事件和任务，包括很多《星际争霸》游戏世界里的重要任务，同时，本书和其他星际官方小说以及游戏的连贯性也十分流利。《我，孟斯克》填补了星际争霸世界的一些空白之处，这是关于孟斯克家族的故事，是关于银河系战争的描述，是皇帝内心世界的惊鸿一瞥，也是星际迷的绝佳阅读对象。





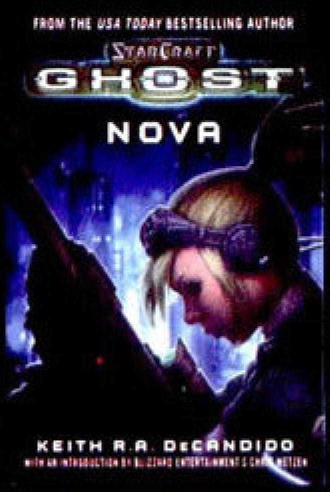
↗星际2里已渐老迈的皇帝孟斯克



↗最早我们还以为这是年轻时候的皇帝，看了小说才知道这其实是他的儿子

星际争霸：幽灵战士诺娃
STARCRAFT: GHOST NOVA

在持续四年的母巢之战结束后，皇帝孟斯克重建了人类联邦帝国，虽然来自自己的和宇宙外部的威胁还在持续，但人类的军事技术已经有了突飞猛进。特别是在幽灵技术的研究上，幽灵学院已经培养出了新一代的幽灵战士，而诺娃就是其中的代表，作为一名年轻幽灵学院毕业生，她独特的实力，先进的技术，和她的非凡精神能力已然成为克哈自治领最有力的武器。而等待着她的也是最艰巨、最恐怖的任务，这些任务绝大多数都是见不得人的破坏和暗杀计划，有一些甚至关系到联邦的未来和整个星系战事的未来……



新闻»»»
诺娃将在《星际争霸2》中复活

《星际争霸：幽灵》：是以知名计算机实时战略游戏《星际争霸》为主题改编的3D动作射击游戏。游戏是以描述人类、异形与神族三大种族的针锋相对，玩家在游戏中

扮演的是人类的女战士，以接近间谍特务的动作游戏方式，潜入神族与异形的基地总部进行破坏，属于游戏外传的成分。

在2007年因完成度不够，导致开发和发售被无限推迟的《星际争霸：幽灵》有望在正在开发中的《星际争霸2》中复活。暴雪美工Sam Didier在暴雪嘉年华2009中接受海外媒体采访时提到，希望《星际争霸：幽灵》的设计和独特的任务、设备等包含在正在开发中的《星际争霸2》中。并称诺娃将会像在《魔兽世界》中登场的魔兽英雄萨尔一样担任重要角色，而《星际争霸：幽灵》中的登场人物或世界观和《星际争霸2》的战役或剧情也会紧密相连。同时，我们在官方演示的新地图编辑器里也已经看到了诺娃的影子。



星际争霸：黑暗圣堂传说三部曲

STARCRAFT: THE DARK TEMPLAR SAGA

这是一部著名的星际剧情小说，由克里斯蒂·戈登（Christie Golden）创作。前两部作品分别在2007年的上下半年发布，而第三部也已经在2008年的9月30日发布了。黑暗圣堂传说三部曲和星际2的剧情走向有很大关系，也是连接星际1与星际2的材料，其作者也是参与星际2剧情的制作者之一。



初生 Firstborn

“杰克拉姆希（jake ramsey）”——一个默默无闻的天才考古学家，在这一天里接到了考察邀请，这也改变了他的一生。杰克受邀前往希尔纳加圣堂，他深深的知道接受这项任务将揭开自己职业生涯中新的篇章——至于是好是坏，这对于一个执著的考古学家来说并不重要。然而，当他进入圣堂后，他最终发现了那些长眠已久的神族力量的残留体，在那一刹那，他的整个灵魂和思想开始为之震撼。但作为这些秘密的承担者，长眠的圣堂武士灵魂要求杰克与其一起承受神族的整个历史记忆：每一次战斗，每一个记忆——甚至是每一次痛苦。杰克答应了圣堂武士的要求。汹涌的精神风暴激烈地席卷着杰克的思域，使他几乎就此崩溃。当一切又进入风平浪静之时，杰克睁开了他的双眼，他偶然间发现了一个从不为人所知的惊天秘密，他全身都在为一个想法而颤抖不止——因为这个秘密一旦揭开，整个宇宙的基石将发生撼动。”

暗影猎手 Shadow Hunters

小说讲述的是在刀锋女王的虫族大军无止境的凶残追捕下，遵循神族失传已久的神秘学的指引，踏上了危险的旅程并最红到达传说中神族的家园Aiur母行星，开始了艰险的旅程。在寻找神族科技奥秘的过程中，杰克发现整个母星已经被虫族彻底淹没了。他只得潜入行星表面以下的黑暗迷宫，他必须在一切无法挽回之前找到神圣水晶——为了他自己，为了整个宇宙。然而，当杰克在母星地下找到的是比最恐惧的噩梦更可怕的东西——Ulrezaj——一个由历史上七个最致命、最强大的黑暗圣堂战士组成的执政官……（好家伙！7个黑暗圣堂的组合，游戏里两个黑暗圣堂组合的执政官就把我打得屁滚尿流了……）

曙光 Twilight

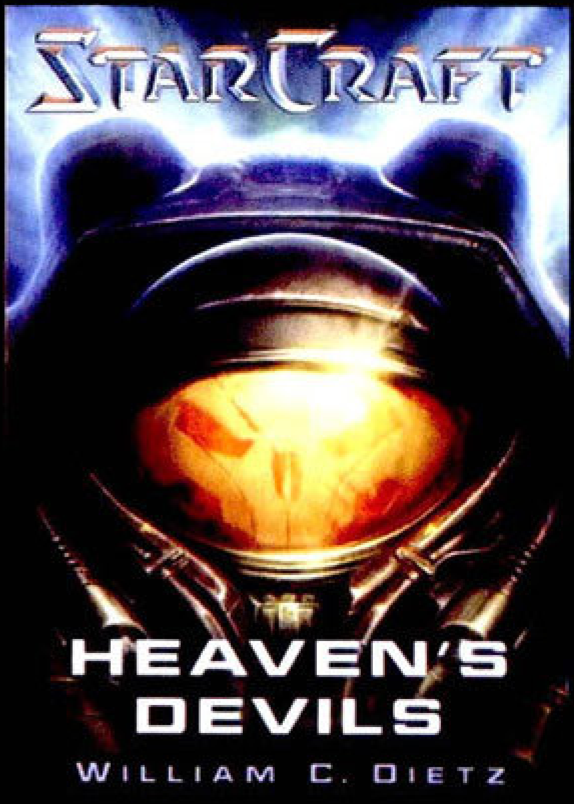
在神族的老家看到暗黑执政官被击败后，杰克被迫穿越星际之间。但他的生活却并不好过，他的敌人正在重组部队，在时间耗尽之前，杰克必须把圣堂武士的思想和自己的区分开来。他只能期望获得强大的泽拉图的帮助，但正当他要开始学习的时候，暗黑圣堂发生了信仰危机。《星际争霸：曙光》是最后的黑暗圣堂武士传说，这是《黑暗圣堂武士》三部曲中最引人入胜的一部。《曙光》解决了之前两部曲中所包含的大量谜题，让许多星际争霸迷沉思其中。虽然并不是太直接地给出了答案，至少是含蓄地。这些答案包括了亚顿的命运，神圣水晶背后的真相和以及不断在剧情中提及的“轮回”的意义。

许多关于神族和希尔纳加的谜团都最终公之于世。很难想像星际迷们如何能够不看这些东西。尽管《星际争霸2》的游戏应该会在需要时再次提到小说中的事件，但小说依然起到了预告的作用，还能够让星际迷们对未来的事件有了心理准备。《曙光》作为三部曲大结局的同时也起到了《星际争霸2》前传的作用。因此《曙光》应该是星际读物的首选之作（而且它和前两部写得一样棒）。

星际争霸：天堂的恶魔

STARCRAFT: HEAVEN'S DEVILS

这是唯一一本还未发售的星际小说了，Pocket Star Books出版社预定于2009年12月1日正式发售这款星际迷们期待已久的小说。内容是关于雷诺和泰切斯（Tychus Findlay）两人非同寻常的背景故事。这也是第一部正式切入《星际争霸2》游戏剧情的小说。在游戏的单人战役中，会不断穿插出现两人过去的战斗激情火花。而这些发生在过去的事情，成为了整部小说的内容主体。公会战争为生活在联邦世界底层的勤劳穷苦公民提供了巨大的经济来源。在佣金诱惑的驱使下，一批新兵应征入伍了。与他们并肩作战的是一些被神经控制的罪犯和少数不靠谱的军官。18岁的雷诺，充满了激情并渴望成就一番事业，于是他迈进了军营，踏上了他的征程。但是他很快就发现军方的任务与他的为之奋斗的理想相差很远，还好有草根雇佣兵泰切斯的帮助，才不至于让雷诺失去人生的目标。在小说中我们将会看到他们奋战在激烈的星际战争的前线、见证联邦政府的腐败——腐败到无以复加，以至于政府最终被自己的人民推翻的结局。



阿宝特泰姆

对于泰切斯我还是比较喜欢称呼他的别名“阿宝特泰姆”，他于2468年10月20日出生在玛萨拉殖民行星（这意味着他现在大约是36-37岁），是雷诺的老伙计跟他一起关过禁闭一起当过逃兵，并且为了雷诺的自由而顶替他进了监狱。而在之后的传奇生涯中他有着吸毒、偷窃、越狱、抗命不从、海上抢劫、大盗窃以及谋杀的犯罪记录。被捕后泰切斯被判处死刑，但显然这个刑罚以在人族机枪兵军团终生服役作为交换。现在泰切斯在雷诺的亥伯龙神（Hyperion）号战舰上服役，看起来这两个人将在玛萨拉找回共同拥有的过去……

一个世界等待你收藏 魔兽官方小说



对于上文中介绍的那么多《星际争霸》的系列官方小说，我只能遗憾的告诉大家在国内只有极少数的中文翻译版本，而且现在也已很难买到，想要拜读的玩家只能去网上查找一些民间翻译本来解馋了。（PS：最近178网站正在连载《刀锋女王》和《我，孟斯克》）不过别灰心，暴雪另外一款红遍全球的游戏却因为其前中国代理商第九城市的积极响应，在国内印制发行了大量中文版官方小说，其实不说我们玩家一定也已经知道，那就是《魔兽争霸》和《魔兽世界》！好，接下来大叔就为大家汇编一下目前所有的十五套官方魔兽小说，其中有很大一部分，读者在各地的书店书城里就能买到哦！



魔兽上古三部曲

版本：简体中文版

《魔兽上古之战三部曲》作为同出暴雪门下的网络游戏和文学作品，具有高度的一致性和关联性。小说由著名的游戏科幻背景小说作家理查德 A 纳克（Richard A. Knaak）编写，之后被暴雪列为官方游戏背景。2005年9月，暴雪公司授权上海文汇出版社出版发行了小说全套中文版，目的是为了让中国玩家更多了解魔兽的历史并打造一个完整的“魔兽”文化链。

永恒之井

龙族魔法师卡萨斯神秘地失去了他的一部分法力和关于那场战争的一些记忆；人族法师罗宁一面经营着自己的小家，一面却又陶醉于自己日益增加的法力之中；而久经历练的兽人老兵布洛克斯希加则只求光荣地战死沙场。这三个原本不可能走到一起的生灵必须让半神半人——塞纳留斯和那些狐疑不定的暗夜精灵相信他们的女王是叛徒，否则燃烧军团通往艾泽拉斯的大门便会重新开启，那么，这场上古战争就很可能一直延续到未来……

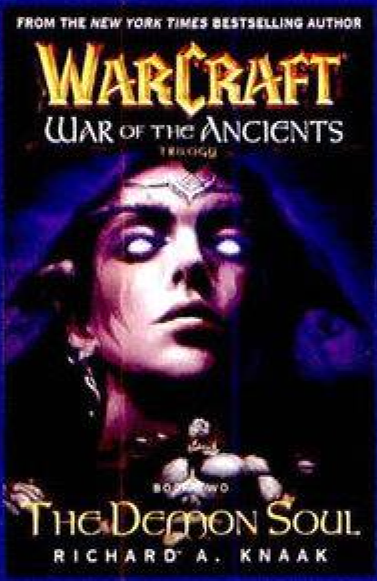
恶魔之魂

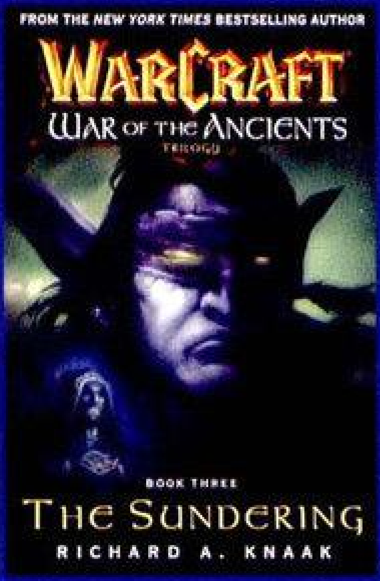
女皇艾萨拉和她的上层精灵们正不顾一切地利用永恒之井来联络他们新的神明——燃烧军团暴戾的首领萨格拉斯。为了抵抗燃烧军团凶猛的攻势，暗夜精灵守军在年轻的德鲁伊玛法里奥·怒风以及龙族魔法师克拉苏斯的带领下与恶魔们进行了一场殊死的抗争。正当希望的火焰一点点熄灭时，以实力超群的守护巨龙耐萨里奥为首的龙族造出了一件无比强大的武器：龙之灵魂。然而，这件杰作虽然可以把燃烧军团永远赶出这个世界，却也会带来谁也无法预见的后果。

天崩地裂

暴怒的时刻即将来临：勇敢的暗夜精灵因丧失他们爱戴的指挥官而遭受了重创。黑龙耐萨里奥把恶魔之魂据为己有，将强悍有力的龙族打得七零八落。更可怕的是，魔头阿克蒙德带领燃烧军团大举入侵卡利姆多，几乎侵占了整片大陆。卡利姆多上的居民疲于应付这股不可阻挡的邪恶势力，他们没有意识到有个更恐怖的力量在永恒之井深处正向他们步步逼近……龙族魔法师克拉苏斯和年轻的德鲁伊玛法里奥必须不惜一切代价使艾泽拉斯免遭灭顶之灾。







巨龙时代

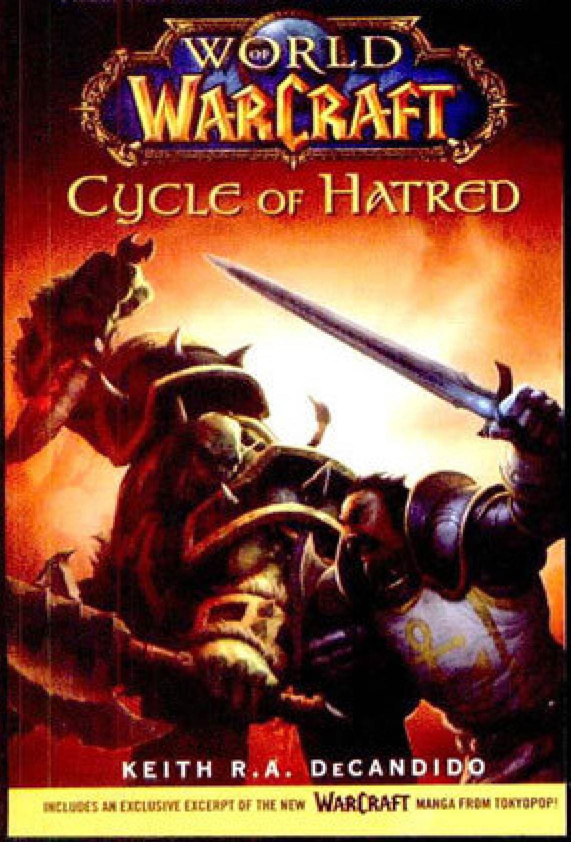
版本：简体中文版

在遥远的过去，笼罩在薄雾之中的艾泽拉斯世界里充满了各种神奇的生灵。神秘的精灵和强悍的矮人与人类部落和睦相处，彼此相安无事。可是，世界的宁静即将被永远打破，一场可怕的剧变令艾泽拉斯最高级别的法师们决定派遣特立独行的罗宁法师前往兽人统治下的卡兹莫丹。罗宁随后发现了一个惊世大阴谋，如此险恶的阴谋他是闻所未闻。为了让艾泽拉斯世界能重见曙光，他只好与这个世界可怕的古老生灵结成联盟。



仇恨之轮
版本：简体中文版

燃烧军团已经被击退。如今，在卡利姆多的东部疆域上共存着两个国家：一个是由伟大的兽人酋长萨尔领导的杜隆塔尔；另一个是由最强大的人类法师吉安娜·普罗德摩尔领导的塞拉摩。但是兽人和人类之间所享有的短暂和平很快就将被击碎。杜隆塔尔的驻地接连遭到袭击，一时间仿佛人类重新燃起了对兽人的仇恨。在新仇旧恨爆发前，吉安娜和萨尔决心联手制止这场悲剧一卡利姆多再一次被卷入战火……



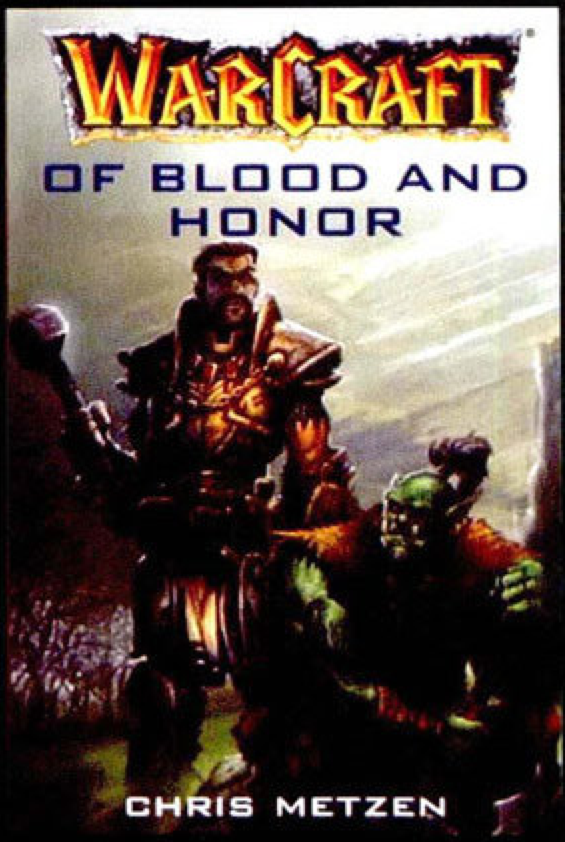
最后的守护者
版本：简体中文版

他们世代相传，是最能干的勇士，充满了神圣的力量。千百年来，每一任守护者都肩负着反抗燃烧军团的使命，这是一场孤独的秘密战斗。麦迪文从出生之日起便注定要成为这个神圣集体中最伟大、最具力量的一任。但是，一股邪恶的力量一开始就腐蚀了他的灵魂，玷污了他的清白，将原本应该为正义而战的魔法变成了邪恶的力量。麦迪文被两种命运撕扯着，他与自己内心恶念的斗争与艾泽拉斯的未来紧密相连……而且将永久改变这个世界。



血与荣耀
版本：简体中文版

与兽人的战争结束已经差不多12年了，那是一场席卷北方大陆的可怕的战争，联盟多少王国一夜之间被夷为平地，又倒下了多少勇士。尽管联盟在最后时刻重整旗鼓，一举击破兽人，然而却也付出了惨重的代价：差不多整整一代年轻人为联盟的自由而献出生命。即便战争过去多年，兽人的暴行依然如噩梦般挥之不去。好战的天性绝不会从兽人身上抹去。当联盟各邦国的使节们泛滥成灾，可怕的消息在人群中传播——战争即将重返洛丹伦……



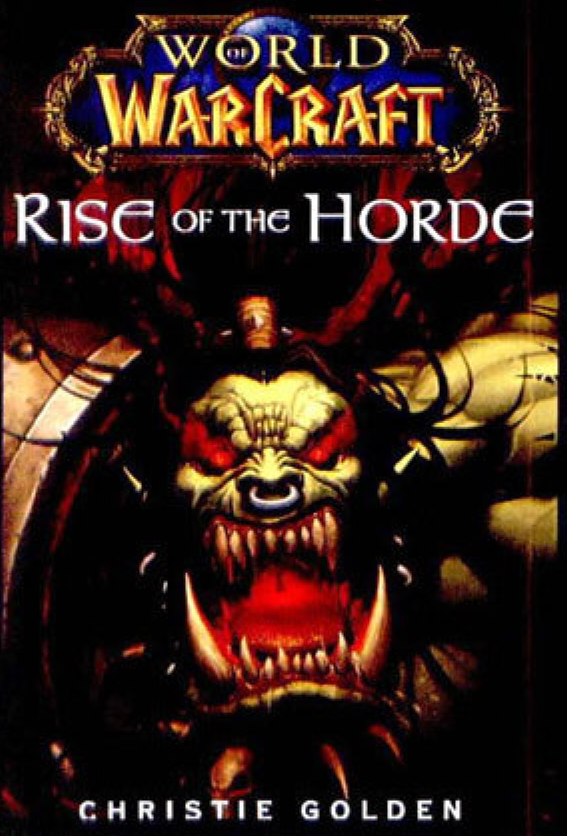






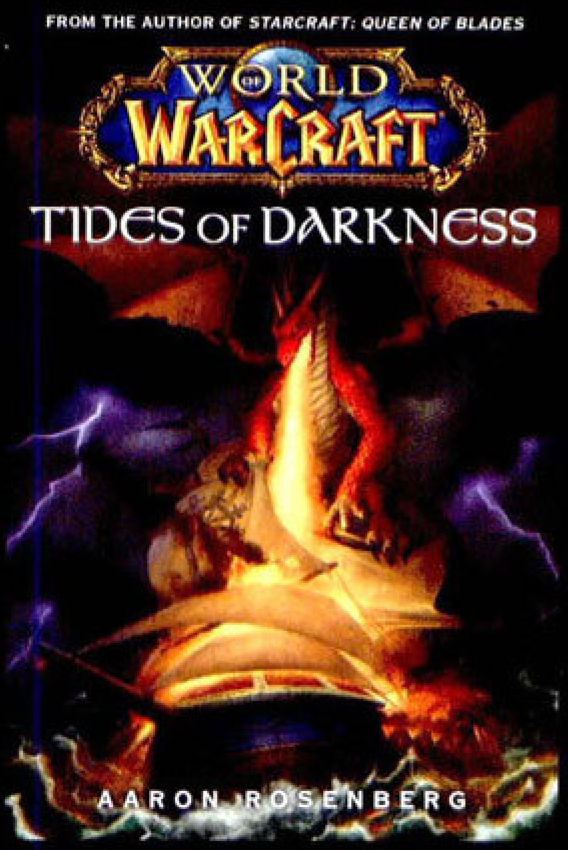
部落的崛起
版本：英文原版

这是一本介绍部落阵营从最初由兽人、牛头人、被遗忘者、巨魔以及血精灵组成的松散组织直到最终崛起成为艾泽拉斯世界一支不可忽视力量的经典史诗剧本。像婴儿一样，随血与火降生，在战争中成长，在阴谋中失败，最后又被新的领袖所重建。麦迪文、古尔丹、燃烧军团、到底是谁利用了谁？在千钧一发的时刻，是谁率领人类军队奋勇的迎击了部落的入侵？新的氏族正在崛起，传奇的历史人物即将登台……



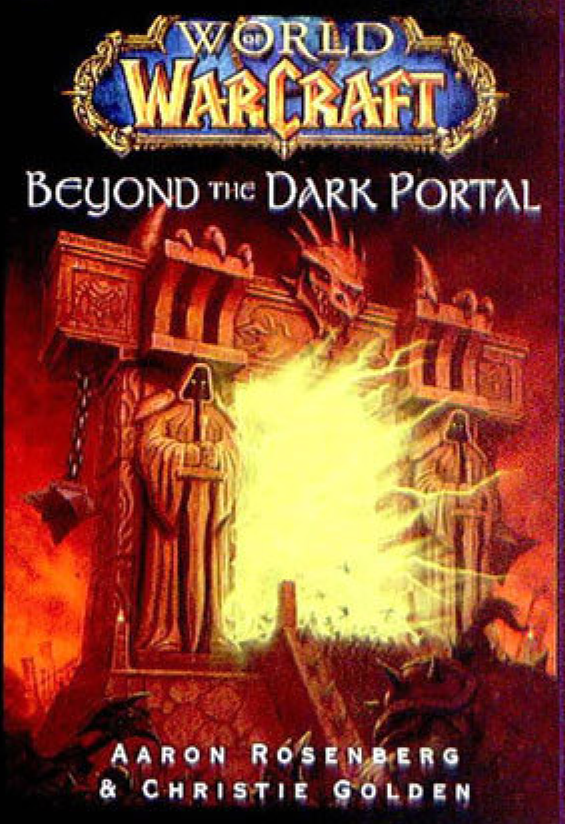
黑暗之潮
版本：英文原版

是暴雪2008年出版的官方小说，第一次大战以后，暴风城沦陷，洛萨和卡德加带领艾泽拉斯王国的遗民，北上逃难到洛丹伦，他们在那里建立了人类、侏儒、精灵、矮人组成的联盟，而由奥格瑞姆率领的，兽人、地精、食人魔、巨魔组成的部落也渡海追击而来，第二次大战从此爆发。整本书讲的就是从联盟的建立到部落的失败的过程，相信会给洛萨之死的真相一个交代。



黑暗之门
版本：英文原版

这是紧接着《黑暗之潮》的故事。第二次魔兽战争后，人类最终在悲伤沼泽腹地彻底击败兽人残余，并俘虏了奥格瑞姆。同时连接两个世界的黑暗之门也被大法师卡德加摧毁。为彻底消除兽人部落的威胁，联盟决定远征德拉诺世界。此时圣骑士图拉扬被任命为远征军的统帅，与大法师卡德加一道统领联军穿越黑暗之门进抵德拉诺。本书讲述的就是以图拉扬为首的旧联盟军跨越黑暗之门追击耐奥祖残党的英雄史诗故事。





官方短篇小说

版本：英文原版

不碎之灵

不碎之灵——破碎者的哀伤所描述的正是德莱尼的历史以及他们重新振兴的故事。在被圣光遗弃之后，元素接纳了他们，努波顿成为了德莱尼历史上的第一位萨满祭司。他看到了重振家园的希望，他迫不及待地想将这个能力与他的德莱尼同胞们分享，尽管他们驱逐了他，一个低等的克罗库。在先知维伦的帮助下，努波顿成功地将他与元素沟通的能力传授给了其他德莱尼人，奏响了德莱尼王国复兴的第一章。

诅咒之路

克尔苏加德惊讶地发现，冰块开始移动、破裂，金字塔的顶端逐渐刺破了冰封的地面，拔地而起。黑袍人越发努力地吟唱魔法，这座巨大的金字塔难以置信地冲出了地面。大块大块的土壤与冰块被这爆炸性的强大力量推开，很快整座建筑开始缓慢而坚定地脱离大地的束缚，最后，纳克萨玛斯昂然浮于半空之中。而这，就将是你的旗舰……小说全文讲述的就是纳克萨玛斯形成的经过。

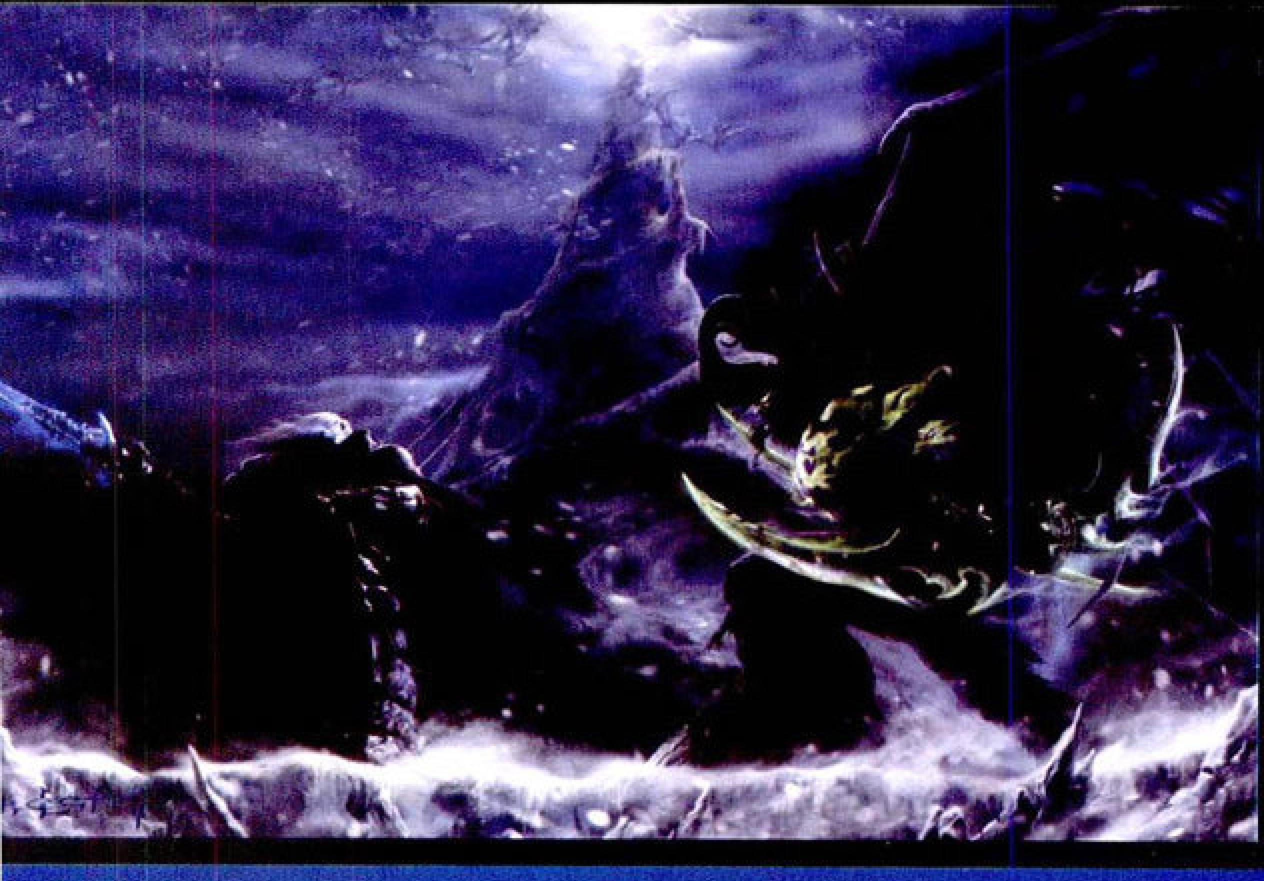
流沙之战

大德鲁伊范达尔鹿盔和他的儿子瓦拉斯坦鹿盔领导了对抗虫群的战争，绿龙军、红龙军和蓝龙军在三位龙王之子的带领下，义无反顾地冲进了安其拉，冲进了浩浩荡荡的虫海之中，以牺牲来换取胜利的希望。巨龙们的翅膀遮蔽了太阳的光辉；暗夜精灵军团几乎被其拉吉虫群无情地淹没；希望越来越渺茫——在那噩梦般的流沙之战中，似乎没有谁能幸存下来。





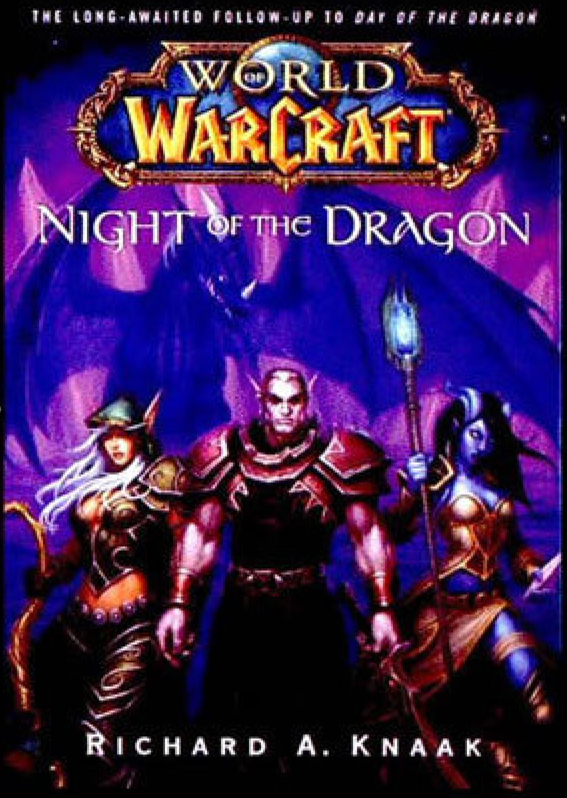




巨龙之夜

版本：英文原版

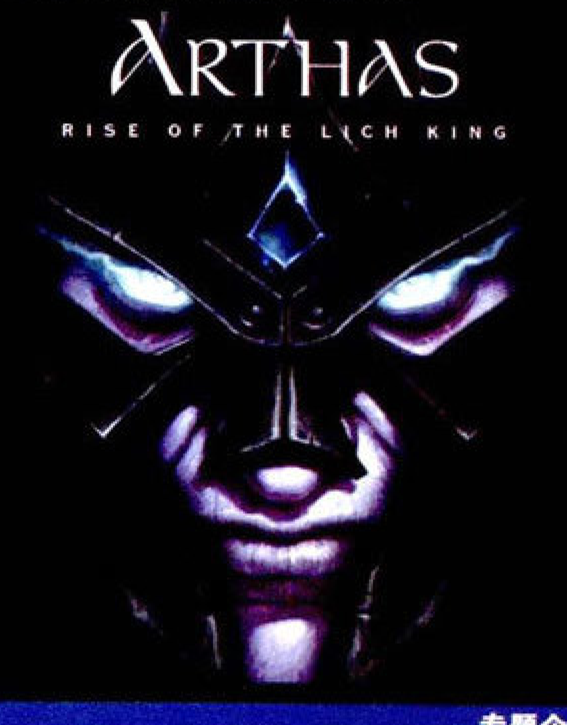
巨龙之夜2008年11月上市。它承接《巨龙时代》小说五六年之后的故事，讲述了罗宁如何成为达拉然肯瑞托领导人的故事，以及他和玛里苟斯开战的缘由。尽管纳克并没有提及死亡之翼在巨龙时代之后发生的事情，但它还是重现江湖。在本剧本中，上古之神和德莱尼人都会陆续登场，而深受读者们喜爱的女主角温蕾萨·风行者也会继续陪伴罗宁完成他的目标。



阿尔萨斯－巫妖王的崛起

版本：英文原版

小说讲述了人类王子阿尔萨斯的悲情故事，阿尔萨斯是一个“阿纳金/黑武士”式的人物，他原本是洛丹伦王国的王子，为了保卫家园和人民，复仇心切的他拿起了受到诅咒的剑——霜之哀伤，从而获得了击败敌人的强大力量，但也因此失去灵魂而堕落，最终与巫妖王合二为一。据悉，2011年的魔兽世界电影版也将根据此小说改编。

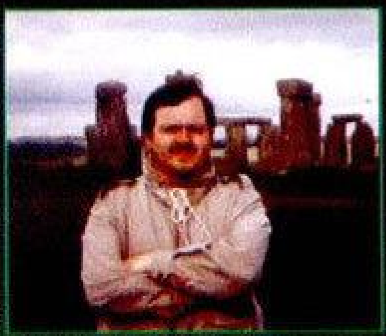


游戏中没有的，在这里都能找到 暗黑官方小说

暴雪三大游戏的最后一款，也是文化含量最高的一款，就是我们接下来要介绍的《暗黑破坏神》（Diablo）。暗黑的官方小说一共出了有六部，分别是《原罪之战》（三部曲）、《恶魔之灾》这两本为暗黑的剧情做了铺垫；然后是《血之遗产》、《黑暗之路》、《阴影王国》：讲述的是和游戏剧情之外同步的一些故事；之后是《蜘蛛之月》（Moon Of The Spider），国内唯一一部中文翻译的小说，和前三部是有一定关联的，发生在游戏一代和二代之间，世界之石被摧毁之后。这里我透露一下，《蜘蛛之月》剧情很精彩，绝对值得暗黑粉丝收藏！



暗黑三巨头——游戏官方小说之父


理查德 A 纳克
Richard A.Knaak


罗伯特 B 马克思
Robert B.Marks


梅尔 奥多姆
Mel Odom

血之遗产
LEGACY OF BLOOD

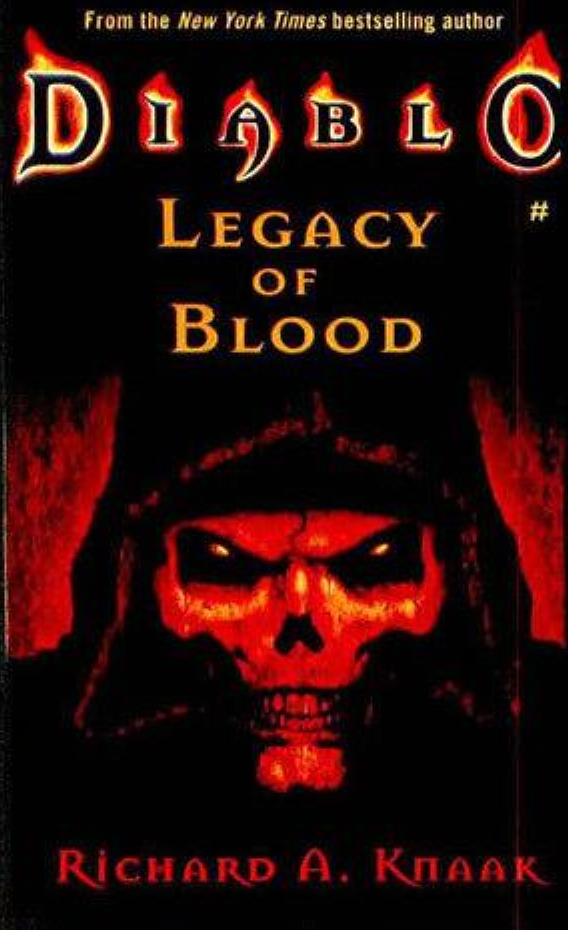
这是Diablo系列官方小说的第一部，同时也是查德 A 纳克的第一部发行小说。小说中避难所世界被定义成一个活生生的世界而不仅仅是一个游戏世界。作者用引用的方式做了很多世界架构的工作，像Godfrey、Gesinius甚至Leoric骷髅王本身来构架整个世界的背景，而正文中叙述的就是我们一代游戏之前发生的事情，包括崔斯特瑞姆大教堂的形成，国王如何变为骷髅王等等，Diablo的来由等等，可以说是一本很好的游戏序幕。

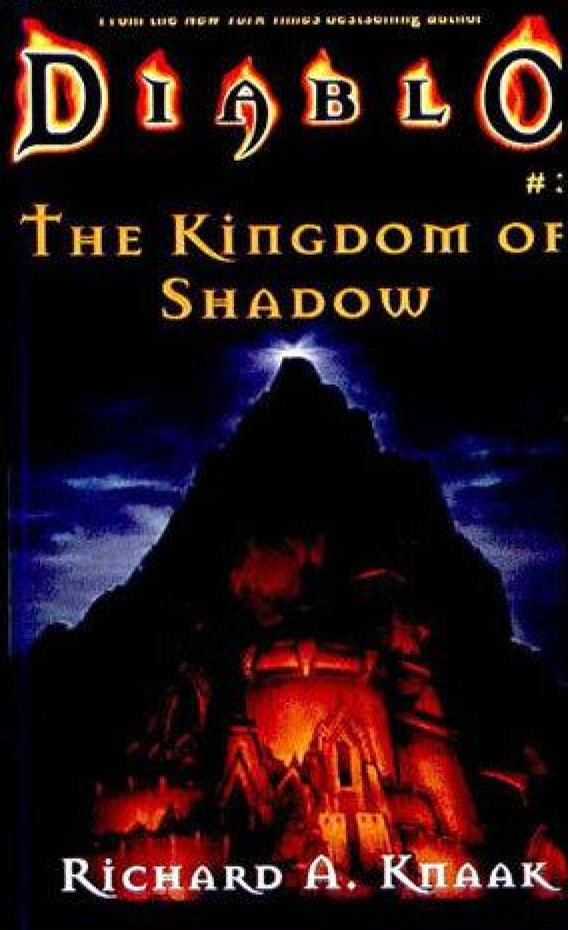
阴影王国
THE KINGDOM OF SHADOW

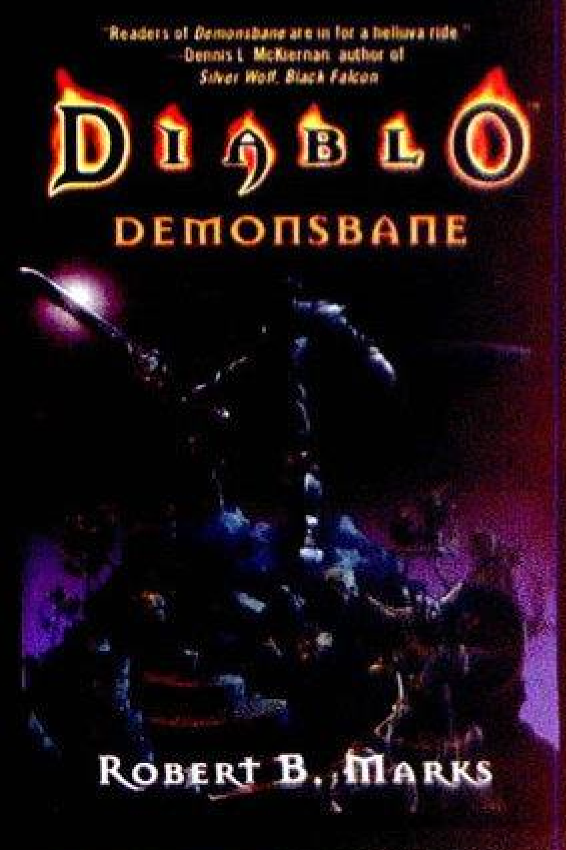
传说中有一座死寂已久的城市——乌瑞（Ureh）。许多人认为那里是通往天堂的大门。他们相信，每隔两千年，当群星排成一列并且奈米尔山脉的阴影笼罩在城市废墟上的时候，乌瑞王国将会复活！它一度失去的财富将被呈现在那些够胆去追寻它的人们面前。如今，在经过毕生的研究和大量的推算后，维茨杰瑞的法师阔夫钦（Quov Tsin）终于亲眼得见王城的复苏……但是等待着他的全然不是期待中的财宝，他们将发现，传说中光芒万丈的乌瑞城到头来将会师一场扭曲且恐怖的梦魇。

恶魔之灾
DEMONSBANE

创世之初，崇高天国的圣洁之灵与燃烧地狱的乌合之众卷入了一场关乎万物命运的无尽争斗之中。现在，这场争战已经波及到了人类王国……无论人类、恶魔还是天使都无法幸免……一场本该是恩特斯廷（Entsteig）抵抗恶魔入侵的胜利却变成了大屠杀。只有Siggard幸存下来，这个战士已记不得在那场战役的最后时刻所发生的事情。他的内心一片空白，那场屠杀使他产生了替被害者向黑暗军团复仇之念。在追杀那个残害他所爱之人的恶魔领主的同时，Siggard也渐渐拼凑出了那场战斗的可怕真相……他发现他的噩梦才刚刚开始。



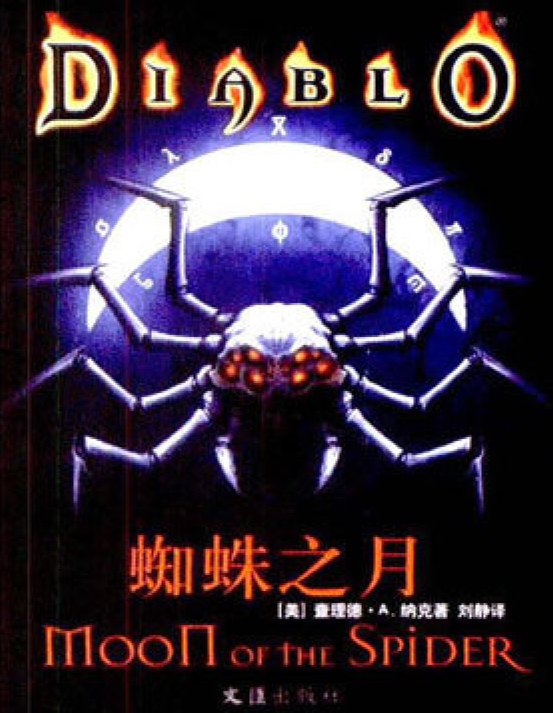




旧刊杂志收藏购买微信：hfwq888888

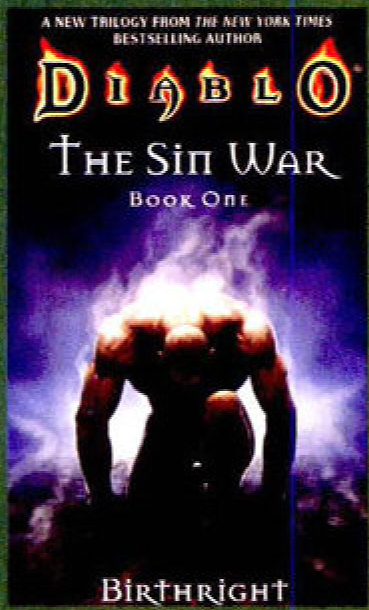
蜘蛛之月
MOON OF THE SPIDER

小说中受到噩梦的驱使，艾尔德瑞克·吉坦领主来到了一个神秘的墓穴遗址，打算唤醒自特里斯特拉姆覆灭以来一直沉睡的一个邪魔。受日渐强大的暗黑力量的吸引，谜一般的死灵法师扎尔偶然间发现了吉坦的阴谋，但全然不知这可怕的一切正是由自己的一个教友一手操控。当蜘蛛之月缓缓升起时，邪恶的魔鬼阿斯特洛伽准备往圣殿送出自己的爪牙……

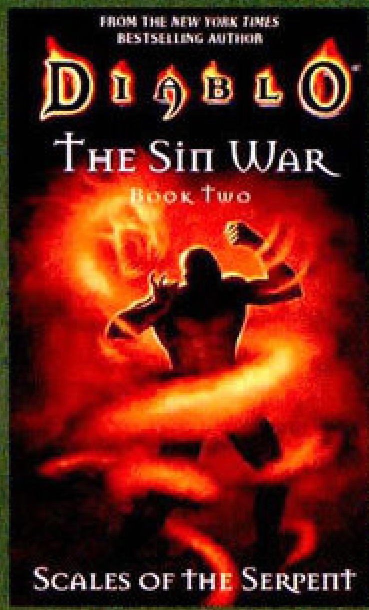


原罪之战·三部曲
THE SIN WAR

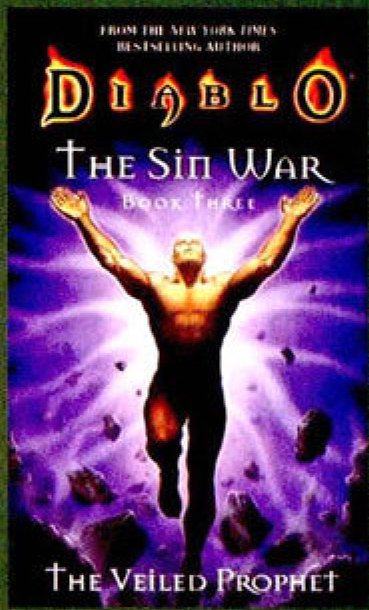
可以说原罪之战是暗黑故事的主体，随着避难所世界的诞生和成长，巨大的冲突开始进入神秘的停顿。双方的军队都陷入了令人窒息的僵局，等待着人类最终的选择：天堂或者地狱。人类有着独一无二的能力能在光明与黑暗之中进行抉择，并且也许，这将关系着这场巨大的冲突的结局。由于这个原因，天使和恶魔们都相继将自己伪装成人类并进入人类世界，试图秘密地将人类引入各自的追随者行列。这场即将来临的巨大的冲突在人类世界被称为“原罪之战”（the sin war）。随着时间的推移，黑暗的力量察觉到人类对于暴力的反抗远大于对程度较小的压迫，而从此开始了对人类的统治。而天使们则努力抵抗恶魔对人类的压迫，但他们过于频繁的简陋得可怜的方法和严肃的惩戒只是成功地使自己疏远了他们所要保护的对象……



第一部
天赋神权
BIRTHRIGHT



第二部
毒蟒之鳞
THE SCALES OF THE SERPENT



第二部
蒙面先知
THE VEILED PROPHET



暗黑通史
DIABLO ARCHIVE

是由理查德 A 纳克、梅尔 奥多姆和罗伯特 B 马克思三人联手打造的暗黑历史长卷。与魔兽、星际的通史的类似，这次的暗黑通史概述了最早的避难所原罪三部曲，血之遗产和王国之影的时间线，并且也解答了一些谜题和疑问。第一部里宝藏猎手走上了不归路，因为血之督军护甲的诅咒迫使Norrec Vizharan刺杀了他的同伴们，并且开始了致命的任务，期间不断的被恶魔、法师、死灵、亡灵巫师和各怀鬼胎的人追杀。他的唯一希望就是从护甲的恶魔之心中逃脱出来，因为数百年前，曾有一个人成功的从中逃脱……那就是你……



黑暗之路
THE BLACK ROAD

黑暗之路小说的剧情被锁定在一代游戏结束以后，Darrick lang（一代中的游戏主角）回家了。几年前，他驱赶邪恶保卫了这个城镇，带着巨大的财富和国王赐予的荣耀离开布拉姆韦尔镇（Bramwell）。如今布拉姆韦尔已经不像他离开时那样安全和繁荣。恐怖和可怕的传言在居民中流行，黑暗的力量再次笼罩了这个大陆，这一次他们还能早要求Darrick再来踏上黑暗之路，抵挡这些诅咒和危险并成为救世主吗？



来一场法式的浪漫主义飞行
空战世纪
kz.d5online.com

《空战世纪》是五海信息运营的大型3D休闲飞行射击游戏（由韩国公司JC娱乐开发，已被买断版权）。游戏以20世纪初富有幻想色彩的历史片段为背景，飞行梦想为载体，描绘了一对年轻男女在对抗邪恶势力的过程中，演绎出的一系列感人又有趣的飞行故事。



优点突出



只有两种人物选择，有些单调

穿插于游戏的故事情节和整体的漫画式风格，都让月月感觉这是一款类单机的游戏。本人非常讨厌单机长篇大论，点鼠标点到抽筋的故事介绍，但对于《空战世纪》，却有种莫名的忍受力。此作采用第三人称射击的模式，Q版的人设造型，再加上400M左右的客户端，很吸引人前来试玩。虽然人物的自由性很弱，但《飞屋环游记》的画面风格，确实能够吸引不少MM。

操作比较简单

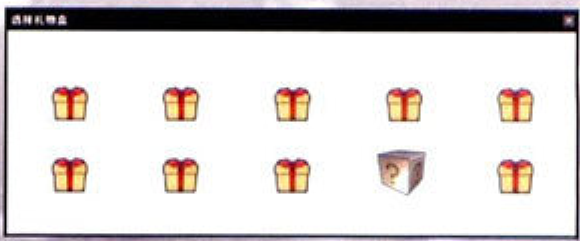
新手将要进行一系列训练，帮助你掌握开飞机的技巧。此作操作并不复杂，但一开始的飞行适应期是难免的，再加上每位玩家都会配有一名机枪手（共同飞行，拥有不同的技能），有可能发生手指忙乱的状况。

- 鼠标左键：普通机枪射击
- 鼠标右键：特殊武器攻击
- W键：推进器加速飞行（双击W键极速推进）。
- S键：减速飞行，将速度降到最低。
- A键：左侧翻滚，飞机快速向左侧做出翻滚动作。
- D键：右侧翻滚，飞机快速向右侧做出翻滚动作。
- Q键：上后空翻，飞机向上做出后空翻动作。
- E键：下后空翻，飞机向下做出前空翻动作。


可实现360° 全方位飞行

游戏模式

此作目前拥有，个人混战、团队混战、团队生存战、飞艇护卫战、夺旗战、基地对攻战、黄金鹅争夺战，七种模式。沿袭了休闲游戏的开房间模式，游戏流畅度不错。但非常考验团队配合，瞎闯是无法获胜的。有类似《穿越火线》这些FPS游戏的复仇设定，能够增加积分。



飞机制造

既然是一款飞行游戏，飞机自然是当仁不让的主要道具。玩家可以通过游戏收集飞机材料，组合打造出性能更高的飞机，这些飞机在游戏商店中带“精良”标签，精良飞机的性能比可以直接购买的飞机性能更好。材料可在每次战斗后的礼盒中获得，当然这一切靠的都是人品。



说句实话，这类太过依赖某一种道具的设定，很容易造就商城的火热现象。但或许，这就是游戏公司追求的吧。

这是一款充满童趣的游戏，你会在此作中遇到很多动画熟面孔（或许他们只是长得像而已）。氛围很轻松，也很绿色，操作虽说简单，但并不是那种一眼就让人看穿的类型，个人感觉非常考验配合，音效的配合度以及对方弹药走向不是太优，很期待那种导弹靠近时的警鸣声。对于《疯狂坦克》、《疯狂潜水艇》、《跑跑卡丁车》这类游戏偏爱的玩家，不可错过。总体上是一款玩着不累，放下也不心烦的游戏。

综合评分：8分

画面：	8分	音乐：	7分
系统：	8分	操作：	7分
创意：	7分		

- 优点：浪漫主义风格、飞行、射击的融合
- 缺点：对于团队要求很高，散人solo可能性比较低

综合评分：7分

画面：8分　音乐：6分
操作：7分　系统：7分
创意：7分
优点：画面感不错
缺点：打击感欠缺



《名将三国》的送Q币活动仍在火热进行中，此时，另一款3D横板写实动作网游《勇士Online》于1月20日进行了二次封测。其实，小编对于横板的大爆发已经有了免疫能力。因此，从一开始，就对此类型的游戏不抱好感。所以说，这年头的审美疲劳在网游中是屡见不鲜的。



做一名横板写实的欧风勇士

值得肯定的画面

有人说，如今是2.5D当道的年代，3D的世界似乎有些没落。究其原因，不外乎是3D对服务器的考验太大了，游戏公司都不愿意做。那时小编听的是频频点头，可《勇士Online》这款横板游戏却用它的实际行动粉碎了这个观点。因为在我眼里，横板同回合一样，都是种不需要3D的玩意儿。既然久游肯花力气做，自然有他的道理在。

不同于《天之痕Online》的水墨3D风格，《勇士Online》是绝对的欧美范儿。特别是对于各种欧式建筑的刻画，还是下了一番工夫的。



主流的WASD操作法，但不能旋转视角，是横板的"通病"。应该说，上手难度不大。

标准化的职业

这是一个由人类、精灵、矮人、龙族构成的奇异世界。游戏设定有3种基础职业，剑士，法师，武者。魔剑士、狂战士、圣战士、念气士、武道家、鬼武者、元素使、摄魂师和神官，九种转职职业。比较标配，一目了然。

副本

副本，仍是此类作品的重点。玩家可以根据职业和个人能力选择单刷或者组队，同时提供难度挑选。目前拥有三种难度选择，普通、困难和噩梦。

战斗也引入了时下流行的连击概念，连击数的高低系统会自动给一个评价，影响最后副本战斗的整体得分。其实运用好的话，一套连击——浮空——追加连击——落地后再浮空——再连击。爽快感还是不错的，但目前的操作感和连击配合还没有达到最好的效果。



副本最后，将有一次证明人品的机会——抽取宝箱的奖励。这对于玩惯这类作品的玩家来说，并不陌生。

打入日本市场

作为一款国产游戏，能够打入日本市场，还是很不容易的，这点值得肯定。但见识了日本官网后，完全感觉不到这2个是同一款游戏。不知道是国内的美工水平太差呢，还是日本美工太强大了，一个游戏居然能有如此差距，也算是奇迹了。



横板游戏，很难逃脱与DNF的比较。作为此类游戏的老大哥，后者牢牢占据着第一的宝座。玩家对其又爱又恨的同时，也在不断寻找替代品，诸如《名将三国》、《鬼吹灯外传》等作品，就在明里暗里争夺着玩家。

与同为3D横板的《天之痕Online》相比，《勇士Online》无疑更甚一筹。但若真的谈到能否撼动DNF的地位，我认为还需要磨炼，毕竟后者的打击和PK感更优一些。

PS：题外话，上帝啊，我还是喜欢《龙之谷》。

入门时门槛超高，熟手后乐趣无穷

作为一款超高端的动作冒险网游，玩家在决定要踏入《魔》的狩猎世界前一定要有足够的觉悟，光是要熟悉《魔》传统的“PS2手柄”操作法就足够让1000名新手中的一半人在15分钟内选择Uninstall客户端，余下的500人中又有300人在熟悉总共十一种操作不尽相同的武器时放弃游戏，最后的200人中究竟有多少菜鸟能坚持到被初级任务中的小怪和Boss虐到一次次的Mission Failed之后终于入门成功，剥取到第一次讨伐成功的素材？又有多少玩家能投入数百小时之后和野猫那样成为“全武器制霸所有Boss攻略了然于胸”的达人呢？



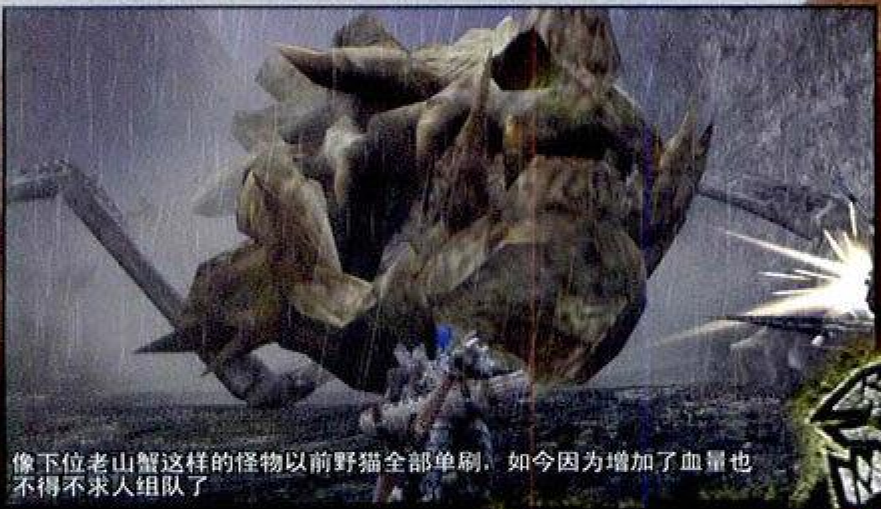
这是用弩远程射击时的瞄准画面，我们形象的称之为“打飞机”



建设好你的角色，然后体验超高难度的猎人世界吧！

无尽的狩猎=无尽的挑战=无尽的枯燥

平心而论《魔物猎人Online》纵使像野猫这样的绝对死忠也时常会有一股怨气抑郁心中——新元素太少更新太慢……因为是一款基于4年前《魔物猎人2》的网游，其中90%的怪物野猫早已经是看着它们细微的动作就知道下一招是什么了。几年以来CAPCOM在魔物猎人日服更新的新怪物也屈指可数，虽然开放了大量的任务和新装备还有号称绝对不可能单刷的新Boss，但这些缓兵之计根本禁不起老鸟们的偏执，所以后来老鸟们几乎个个全部全装备顶级制霸全地图探索全怪物征服全……一大堆的名号和勋章，所以这个更新到现在才7.0的游戏也只有每次在更新了新资料片之后让猎人们的狩猎の热血重燃。平时依然会让你像“XX世界”那样受制于公会的制度而定时“上班”参与活动而已。



像下位老山蟹这样的怪物以前野猫全部单刷，如今因为增加了血量也不得不求人组队了

被淘汰的画面与永远的经典旋律

最后野猫还是要例行地介绍一下《魔》的游戏画面、音乐等一些游戏属性，正如前文提到的，作为一款4年前的游戏，《魔》的画面早已经被淘汰，当初让人仿佛身临其境的画面在野猫眼里也已经是渣到不行的贴图，但是怪物猎人的音乐绝对是神作中的神作，那首名为《猎人之证》的主题曲更是永远的经典，喜欢交响乐的玩家可以自行下载体验那激昂的旋律。操作方面，有着日本第一动作游戏大厂CAPCOM的招牌，《魔》的操作绝对可以打10分，只是可惜了一些细微的瑕疵让野猫在今天打了9分，游戏中即使是最简单的一个挥砍、冲刺、闪避、踢腿的动作，都能在高玩手中变成令人匪夷所思的实战技巧。



野猫特地挑选了一张“番茄酱”溅射的较少的战斗截图，此款游戏非常很黄很暴力哦

「紅鳥」
狩獵５０隻怪鳥種。

这只是一个小小的成就而已，野猫当初可是完成过狩猎300头金狮子的成就。

可以说《魔物猎人Online》的确是一款纯爷们的动作冒险网游超神作。

综合评分：9分

画面：8分　难易度：10分
操作性：9分　丰富度：8分
特色性：10分

注：《魔物猎人Online》，也就是我们所说的《怪物猎人Online》，此为台译版。





迟来的动作网游超神作







综合评分：7.5分

画面：	7分	音乐：	8分
操作：	7分	系统：	8分
创意：	7分		

优点：首次封测整体系统比较稳定

缺点：小细节仍需雕琢

飛天風雲

中西文化交融之物

喜新厌旧的月月，正在埋头苦练一款新作ing……

Samtown：月月，又玩什么新游戏呢，这不是魔兽嘛？

月月：这是《飞天风云》。

哈秋：月月，玩什么呢？这不是魔兽嘛？

月月：这是《飞天风云》！

咖啡：吆，这不是魔兽吗？

月月：这是《飞天风云》……

肥龙：月月开始玩魔兽啦？

月月：那是，让你尝尝女娲族的厉害！

肥龙：女娲……

淡定的月月一直以沉着、冷静、见过世面来标榜自己，虽然有时被同仁们嘲笑P孩一个，但通过以上这段对话，亲爱的读者们一定明白，谁才是真正的智者了吧。要说像魔兽，这在FPS界是独一无二，可在RPG界是比比皆是啊。因此，我得出一个结论，编辑部果然是一个容易令人激动的地方。

中西式风格

我们并不反对站在巨人的肩膀上看世界，特别是当一款游戏如此成功的时候，后人的借鉴和模仿，并不是“滔天大罪”。若是能借出风格，反而能令人印象深刻。从《飞天风云》的整个布局来看，确实很有WOW的感觉，再加上中国式魔幻元素，大家都习惯性地将其归位《寻仙》+《魔兽世界》的模式。

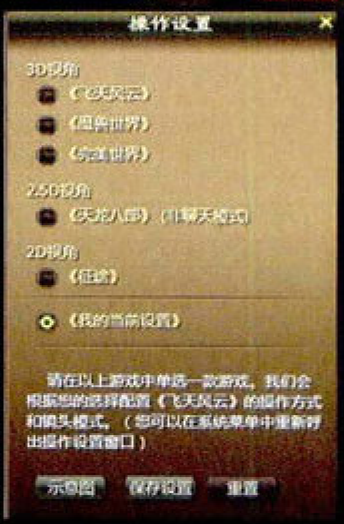
PS：月月本人并不太赞同这一定论。《寻仙》注重一招一式的打击感和传统的中国元素，光以法宝论二者的相同性，似乎单薄了些（法宝系统在如今的仙侠网游界也是遍地开花）。所以，个人感觉它的模式还是偏WOW多一些。

魔幻人设



因为是魔幻题材，画面风格是西式和中式的结合。人设比较有趣，特别是我选择的女娲族，很有些软体动物的感觉。建模谈不上精细，但至少看得过去。

自由度很高



早就听说《飞天风云》操作设置自由度很大（鼠标+键盘），进入游戏后发现了这个强大的选择框。真是只有想不到，没有做不到。

另外，游戏也允许玩家自定义各种快捷键。不过，目前设定还不完善。每一次登陆，都得重新选择，比较麻烦，需要改进。

职业

拥有4大族氏，天昊、女娲、神农、伏羲。4大职业，力士、射手、道术师、战巫。每一个种族，都可以选择这四种职业。应该说，对玩家的限制还是比较少的。但在选择完氏族后，请玩家仔细研读该种族介绍中透露的职业偏向。毕竟强迫法师倾向者做肉盾，实在太为难啦。

法宝

法宝是一种自游戏初期就会赠送给玩家的道具，因出生时辰、地点等不同，具有不同的神属。可以通过任务、副本等各种途径获得。

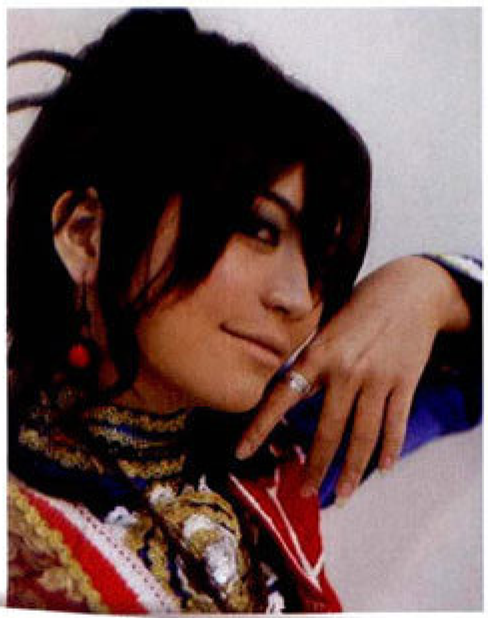


例如诛仙剑、八卦镜、落日弓等。除了为修行者提升属性，最主要是它本身可领悟的法宝技能，并伴随玩家成长。这与市面上拥有法宝系统的游戏相比，还是存在相似性的。

游戏可以调整的东西还有很多，诸如自动寻径（目前存在横跨便可到达，却绕圈的情况）、新手村出口无提示。当然，1月15日进行的只是首次封测，而且纵观此作系统还算稳定。但与剑侠三相比，成熟度确实不够，两者的类型区分得还是很鲜明的。

移动中无法释放技能，使得《飞天风云》的战斗感有所下降。但游戏推崇的阵法系统，应该说是从斗志上增加了一些游戏乐趣。

有关此作的后续报道，请大家继续关注哦。



编：欢迎今天来到我们访谈专栏的名coser——溟ming！大家都叫她大眼星人哦！

溟：大家好，我是溟ming，是地球人不是外星人！小编才是外星人，读者们可以去投食合影！



编：那么首先就提一下关于这个“大眼星人”的外号由来吧，我想读者一定很好奇。

溟：说实话吧，其实我也不知道这外号什么时候有的，我的眼睛也就比一般人大那么一点点而已嘛！它还是正常尺寸的嘛！完全没有超过标准的啦！

编：眼睛大平时出角色的时候，是不是很方便，有没有遇到过难处？

溟：恩，大部分角色都还很方便的，毕竟ACG里的2D人物眼睛一般都很大啦。就是眼睛大了出御姐就不方便了，我出KOF的不知火舞时还特地把眼睛微闭了一点点呢！







大眼星人入侵地球

访上海Coser——溟ming

星座：射手座
血型：不知道哦
性格：根据心情来决定
喜欢的颜色：黑白
喜欢的食物：川菜
拿手的技能：绘图、裁缝
喜欢的动漫：太多了太多了太多了
喜欢的动漫人物：只要性格够变态，我都喜欢
最难忘的事：囧事一箩筐都忘不了
最大的愿望：吃喝玩乐睡





COS大家秀









编：到现在最满意的cos作品是哪个角色呢？有什么感想吗？

溟：到现在为止最满意的角色是白狐和SOUL酱，都变态的性格啦、一开始朋友们都反对我出哦，但是我挑战成功了！大眼睛可以时大时小，羡慕死你们！哈哈！

编：玩cosplay的初衷是什么呢？给你带来最大的乐趣是什么？

溟：自娱自乐吧。自己开心就好了嘛，空余时间娱乐娱乐，当然要说最大的乐趣就是结识了那么多的朋友啊！然后跟很多的朋友一起自娱自乐！恩，当然现在也包括你了啦。

编：哈哈，荣幸荣幸！



编：大眼妹子平时除了玩cos之外还有什么乐趣？

溟：看小说！BL小说！每天晚上都要看哦！不看就会睡不着，就算再晚怎么着也得看上一点的啦。至于小说类型，基本只要文笔或者内容符合我口味都会看呢。

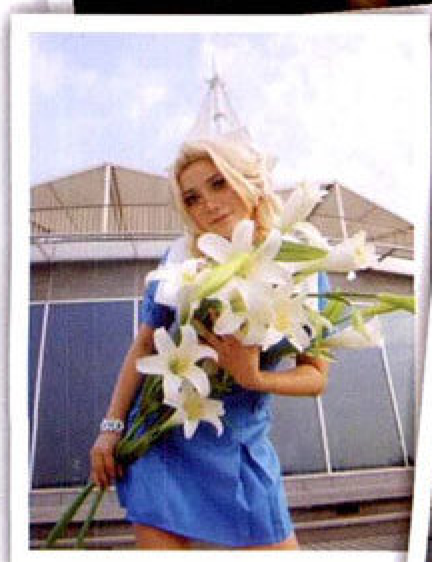
编：最后一个问题，你有张照片简直和赵薇一模一样，你是她姐妹么？

溟：不是！谁在跟我说赵薇，我跟谁急！掀桌哦！

编：于是今天对大眼星来的coser溟ming的采访就先到这里了，请各位读者大人继续期待下一期啦！













囧囧有神物志 2010年兔子版

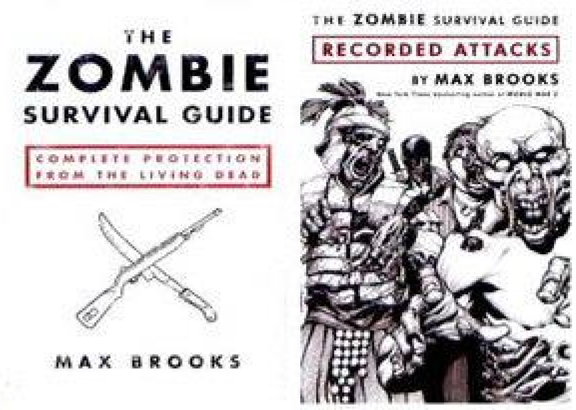
囧言囧語

● "2004年至去年，唱片市场销售额减少了30%。据推测，在全世界流通的95%音乐作品是非法数字音乐。"——非法下载音乐是在国际上非常严重的问题。国际唱片业协会（IFPI）在1月21日发布的《2010年年度报告》中就发布了以上令人震惊的消息。

● "房价高！足球臭！还不让老子玩魔兽！等了这么久了，黄金梅丽号退役了，擎天柱变成毁伤贼了，Acfun都开始加广告了！巫妖王还没给我开？非要我等到富坚义博把全职猎人画完的那一天么？"——《网瘾战争》2010年年初魔兽玩家最震人心扉的吼声。

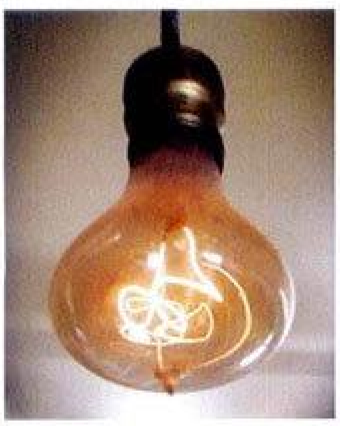
● "操作系统就好像刘翔，他穿的够少了。你非让他脱光了跑，未必跑的更快。"——网友就现在网上流行的所谓"精简优化版操作系统"发表以上评论，并表示曾经的旧版Windows系统确实需要各种简化来减少操作系统对机器的要求，而现在的操作系统随着用户的电脑配置的进步完全不需要任何精简，否则还会导致系统的不稳定。

本月最囧 生化危机之生存指导手册之丧尸生存手册



丧尸，也常被叫做僵尸，它们早先的称呼只有少数对丧尸电影有所涉猎的人所知："活死人"、"不死者"、"行尸"以及"食尸鬼"。而这本《丧尸生存手册》，就是一本基于美国社会环境而编写成的集大成式的指南手册。全书包括了丧尸的详细介绍，丧尸危机的类型与判断方法，反丧尸武器的选择建议，建筑的防御准备，乃至丧尸占领全球后的生存策略；全书的最后甚至还有一个作者声明真实的丧尸袭击事件年表以及所谓真实事件记录，可谓是用心良苦。

亮了109年"世界最长寿灯泡"



美国加利福尼亚州利弗莫尔市第6消防站中的一只白炽灯泡现在已经109岁了，它被人们称作"百年灯泡"，因为它自从1901年首次投入使用后，至今已经亮了109年。这只"百年灯泡"是由美国19世纪发明家阿多尔菲·柴莱特设计发明、然后由美国谢尔比电气公司生产制造的，它使用的是炭质灯丝，亮度相当于4瓦。据这只"百年灯泡"的保护者斯蒂夫·布恩称，这只灯泡之所以使用了109年还没坏，全得归功于老式的制造工程和从不偷工减料的优秀质量。据称，曾有人出价5000美元购买这只灯泡，但却遭到了当地消防部门的拒绝。

为孩子手工打造两层高的擎天柱

柱子哥这两年是火透了，到处都能看到他的山寨兄弟。而这位来自台湾南投的父亲，为了自己的孩子，花了5万元手工打造了一个铁皮擎天柱。这种东西虽然看得也不少，但第一次出现在这样市井的地方，还是感觉蛮新鲜的。特别是当看到该柱子哥还能帮着抬衣杆子晾衣服，顿时内牛满面啊……







Google腊八节Logo

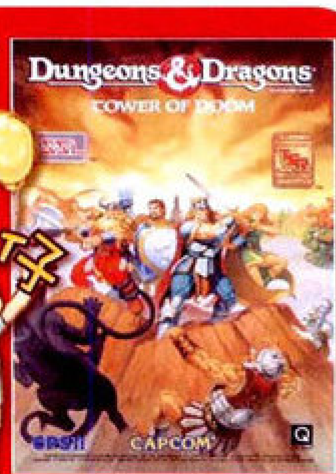


腊八节俗称"腊八"，是指农历腊月（十二月）初八这一天。腊八节是用来祭祀祖先和神灵，祈求丰收和吉祥的节日，因相传这一天是佛教创始人释迦牟尼在佛陀耶菩提下成道并创立佛教的日子即农历十二月初八，故又被称为"佛成道节"。在中国，有腊八节喝腊八粥的习俗。中国喝腊八粥的的历史，已有一千多年。最早开始于宋代。每逢腊八这一天，不论是朝廷、官府、寺院还是黎民百姓家都要做腊八粥。到了清朝，喝腊八粥的风俗更是盛行。在宫廷，皇帝、皇后、皇子等都要向文武大臣、侍从宫女赐腊八粥，并向各个寺院发放米、果等供僧侣食用。在民间，家家户户也要做腊八粥，祭祀祖先；同时，合家团聚在一起食用，馈赠亲朋好友。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

巨龙志
龙与地下城 毁灭之塔





说到鼎鼎大名的《龙与地下城》，不仅在国外人尽皆知，在国内想必也由于《博德之门》、《无冬之夜》等RPG大作的推广而拥有大批的FANS拥趸。其深邃博大的背景故事、丰富的扮演系统以及无穷地可能性深远地影响了电子游戏的发展。若试想，将龙与地下城的背景乃至部分的系统与CAPCOM精良的制作水准混合在一起，将会产生怎样的“化学反应”呢？答案就是1993年的清版过关ACT杰作——《龙与地下城：毁灭之塔》。

何为《毁灭之塔》

《毁灭之塔》的背景故事十分简单，一伙旅行的冒险者不断地解决周围发生的异变，最终得知是一个叫作戴摩斯的巫妖王搞的鬼，他居住在毁灭之塔的顶端，只有层层杀上才能最终将其制服。作为CPS2上早期展示其机能实力的作品，它不仅拥有超绝美丽的图像效果，更拥有一套堪称划时代的道具设计。主角一共四人，分别为战士、精灵、矮人与牧师。其中精灵可以操纵攻击性的奥术，而牧师则可以利用神术辅助队友。机台上的四个按键分别对应攻击、跳跃、使用和选择键。单单体术攻击方面，《毁灭之塔》已经几乎集结了之前CAPCOM各清版大成，如格挡，奔跑，重斩，滑行攻击等，各种招式一应俱全。而且后两个键还单独区别出来，用以专门对应庞大的道具和魔法系统。



▲ 敌人拥有十分多样的攻击招式，并且很会把握时机运用。

敌人的AI也十分杰出。单单游戏中最为低级的狗头人，就会格挡、掷石、飞刀甚至看到战况不利还会丢盔弃甲地逃跑。与以往CAPCOM游戏中一排排前来送死的无脑军团截然不同。玩家感到自己在与有生命的敌人进行对抗，战局中充满了变数。而如豺狼人与穴居人这样较强的敌人，甚至能经常做出用武器柄部防反这样细腻的动作，让玩家不敢贸然进攻。

充满RPG要素的动作游戏

除了在纯粹体术上的细致外，《毁灭之塔》虽说依然只是披着一层DND的外衣，但作为一款不停砍杀的街机游戏，它还是尽可能地将RPG元素溶入到了流程中。在游戏里你捡到的道具并非直接执于手中而是被扔进了道具袋里，可以随时调出使用，同理魔法也可以储存。各种道具和魔法都拥有不同的功用而并非仅仅是单纯的破坏能力。比如匕首可以封掉敌人的跳跃，油瓶能够让倒地的敌人燃烧，而战槌则以抛物线掷出，打中敌人可以致晕。至于魔法（分奥术与神术）的功能就更多了，隐形可以用来解围、飞弹可以追尾、CLOUD KILL能够瞬杀生物系敌人、蛇杖可以干扰敌人，强攻可以增大攻击力，定身可以封锁敌人的行动等等……其储存系统让游戏的关卡变得更弹性，玩家需懂得合理地分配道具，在多打时更要合作使用才能发挥其最大功效。

能够四人同时游戏哦！▼





▲ 推开巨石可以发现隐藏地点。

游戏的关卡部分也并非单纯的打杀而多了许多冒险意味。宝箱时常带有多种危险的陷阱，机关需要用飞行道具触发，推动石块发现隐藏通路，虚假的火炎挡住捷径等桥段让人时刻紧崩神经，而不是一味地乱冲乱撞。



▲ 游戏中盘出现的黯精灵，你要与他交手两次。

龙之吐息！



▲ 占据整块画面大小的巨型BOSS红龙，其炎之吐息必须跑至版边方可躲过。

虽然DND游戏并非一定要在冒险里出现巨龙。但《毁灭之塔》却提供了两次让我们直面这种危险生物的机会。第一次是在游戏的第四关，玩家遭遇沼地里的黑龙。而另一次，则是游戏中最震憾的一场战斗，在隐藏关对红龙的战斗。在通过第五关后，游戏会给你两条通往毁灭塔的道路，一条是走眼魔洞穴，另一条就是红龙洞穴。如果玩家选择了红龙，则游戏会再向你确认是否真要挑战。随后就直接进入到这场刺激无比的BOSS战了。红龙的体型巨大到让人不禁要擦擦自己的眼睛，屏幕根本无法容纳下它的身躯以至于只能看到其头部和两只大掌。其火炎吐息的攻击力必然一击必杀，除非得到传中的龙盾才有可能在火焰下逃生。

模型地带 Model Zone

圣杯战争 Fate/stay night

今次为大家介绍在手办界十分火的Fate/stay night（圣杯战争），这个由TYPE-MOON推出的PC平台十八禁文字冒险游戏在2004年1月30日发售后便获得了众多人的欢迎，而其中女主角Saber则更是推出了许多许多版本的手办。这次就为大家介绍其中的三种。







圣剑上还可附加剑气，更加烘托气氛。



手办的全景，姿态十分完美。



另一个角度观察上半身，可看到都十分细致。



从背后可以看到包起来的发型和拿圣剑的肩部动作。



表情特写，眼神和嘴部表情都展现得十分有魄力。

Fate stay night フェイト ステイナイト

Saber 约定胜利版

由Good Smile Company推出的“Saber 约定胜利版”。姿势为手拿圣剑，同时人物的表情也十分有魄力，把誓要切开通往胜利的道路的姿态展现得十分完美。



银色铠甲和白色盛装是这个人物的主要特色。





俯视角度能看到Saber持剑的英姿。



除了双剑还有剑鞘，可替换手持的物品。



从各个角度都能感受到铠甲的厚重感觉。

白装版 Saber莉莉

同样由Good Smile Company出品的白装版Saber莉莉。这次可以手持的双剑是アヴァロン和カリバーン，同样也散发着盛气凌人的魅力。



Fate这款作品的标志。





正面的镜头，除了红装外铠甲也变为了金色。

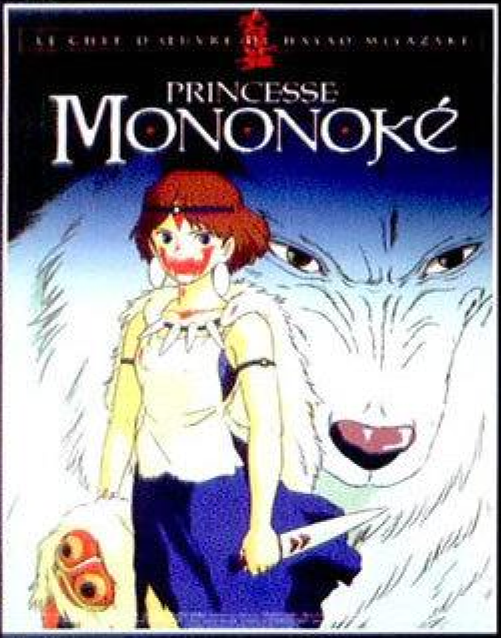


背面也制作得不错，附带的支架。

红装版 Saber
（限定版）

相比其他的版本，这个红装版属于十分稀有的。展现了女主角Saber的另一面。







小编评电影

某天晚上的QQ对话：

苍蓝：“这么晚回来啊，上次淘宝帮我买的游戏，把钱付掉。”

睡猫：“去看《阿凡达》了，基本就是《幽灵公主》的美版。”

苍蓝：“…… …… ……”

苍蓝：“被无情的剧透了……”



[阿凡达与幽灵公主]

一样的故事，不同的结局

《阿凡达》是什么，相信已经不需要怎么说明了，除非你最近被恐怖分子捉住，断绝了所有信息来源。而《幽灵公主》作为宫崎骏大师的集大成之作，相信在国内也有着相当的知名度。如果要将这两部作品进行评价的话，也许会你会说因为东西方文化的差异，动画以及电影的要素，受众群体等等，导致无法比较。不过在某猫看来这都是，同样在当时有着极度震撼的动画画面、同样是被某猫看过的电影，而且在某猫看来两部影片的相似度高的不止一星半点，放在评价一下也未尝不可。当然了，你看这个影评的时候或许会觉得为什么某猫的评价偏向性这么明显，那么我告诉你，这就是某猫的本意。总之，有爱就行。

男主角的成长





《阿凡达》男主角杰克·萨利：因为“阿凡达”的研究经费极度昂贵，最后情非得已让身为主角的弟弟代替哥哥接受了这具“阿凡达”。而让男主角欣然接受的原因则是双脚不能行走的“残疾”。作为前海军陆战队的队员，成为人类方的间谍学习纳美人的文化。而随着文化认识的深入，矛盾的摇摆不定，直至拥立纳美人的想法确立。最后，用最标准的海军陆战队的做法将敌人杀光。接受纳美人的想法，认识到原本阵营的残暴从而改变或许可以称之为一种成长，但是这和从“魏军”成为“蜀将”有什么不同呢？杀光敌人，杀光敌人，再杀光敌人……反正观众看了开心就好。

▲ 虽然对于刚变成阿凡达的男主角来说一切都是新奇的，不过说实话，他表现的天真过头了。



▲ 击溃邪神，从而不得不离开故乡。

诅咒会赋予憎恨的力量，但是也加快这对身体的侵蚀。▶

《幽灵公主》男主角“飞鸟”：与侵入村子的“邪神”战斗而被“诅咒”侵蚀，从而离开村子寻找怨恨的源头。也许看起来有差别，不过“双腿残疾”和“诅咒”的分别真的不大，只是主动和被动的调和成分有些差别。飞鸟同样也是矛盾于自然与人类之间，想要帮助森林，但是他明白自己是人类而不是野兽；想要帮助人类，但是他是被森林接受的一份子，他明白森林的可贵；摇摆不定，不是选择一方而是两边都守护。摇摆不定的时候没有做出选择有时候也是一种选择，但是这种选择通常都更难、更虚幻、更无法在现实中实现。有的人觉得太理想化，理想化的和孩子一样；有的人会认为太假，假的无法理解；而我就算在现实中应该也不会选择；所以谁都不会选择这种天真的解决方式。



女主角大比拼的魅力



部落的公主——妮特丽：事实上当我了解女主角学习了人类的后，还是很震惊的，因为学习一门语言和学习一种文化一样。如果你会说一种外语，但是却对该语言的文化一无所知的话几乎不可能，所以在极力对抗人类的纳美人中应该的一个异端的存在。而在我知道他还是纳美人的公主后，更是觉得女主角似乎想要被塑造成一个知晓两种文化试图抉择的矛盾存在。但是在之后的剧情中，所谓学习语言似乎仅仅的为了解释沟通的问题，这一设定本身也仅仅被当作“翻译机”来使用。女主角是美丽的，她教授自然之理，与杰克共同战斗，然后……没了。



如果对于无法理解纳美人文化的地球人用“石头脑袋”来称呼的话，我原句奉还。▶



白狼的公主——珊：如果说在《幽灵公主》中，男主角飞鸟的一个身处矛盾境地的人的话，那么女主角珊则是矛盾的具象化了。身为人类的她在婴儿时，父母为了躲避狼，而将她作为诱饵抛出。被狼养大的她即无法成为真正的人类，也无法成为真正的野兽。作为矛盾的存在让她的立足之处越来越小，发誓为了保护森林而要杀光人类的她始终无法否认自己就是人类的事实。所以当最后，珊能够直爽的说出“我喜欢飞鸟，但我讨厌人类。”的时候，也许改变的不仅是一个少女的命运。

象征意志的崩坏



▲ 纳美人星球意志象征——圣母

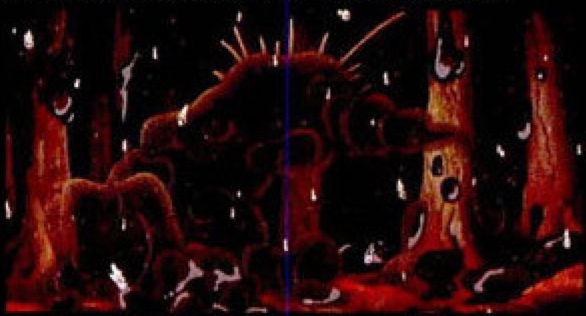


▲ 森林的存在与覆灭——麒麟兽

影片中都没有对这两样象征性的意识有着具体描写，不过根据那些间接的描述，某猫还是可以大致的摸清这两个概念的创作原意。“纯粹的意识构成体”、“不会特意的干涉”、“不会去偏袒任何一方”，从这些描述来看，可以知道他们其实都表示着影片中这个世界的“盖亚意志”。所谓“盖亚意志”也可以称之为星球本身的意志，除了在保护星球本身外，不会体现出明确的目的。也就是说除非在星球本身的存在与维护力量的平衡被破坏的时候，才会体现出无序的力量。不然，星球上统治物种的替换与时代的变迁，完全不会发生影响。所以在纳美人与人类的冲突中，圣母没有体现出具体的力量；所以在麒麟兽遭受消灭的时候也只是无差别的吸收生命。但是，看到《阿凡达》最后在男主角请求下“圣母”引发的奇迹时，某猫不得不感叹也许主角介入后纳美人的世界变成“地心说”也不一定。为了打败敌人，甚至不惜以“自然的平衡”为祭品。



▲ 作为精神象征的圣母，最后还是屈从了……



▲ 在确认自然将会覆灭后，覆灭与清洗的力量爆发。

小知识：相对于“盖亚意志”，还有一个空想的概念则是“灵长类的意志”，也被成为人类共同的意志。据说所有人的意识都会连接到“灵长类意志”，其作用则是保护人类的生存和繁衍，当人类这一存在受到威胁的时候便会引发力量。两者听起来似乎差不多，实际上“盖亚意志”只要星球存在，星球上的人类怎么样都无所谓。而“灵长类意志”则是只要人类活着，星球怎么样都无所谓。

矛盾、结果、未来

《阿凡达》的结局：星球原住民的“纳美人”与试图开发球星的“人类”生存方式的对立。如果说影片想要表达，接纳和理解外来文化，那么它是成功的，因为男主角和他的伙伴们接受了纳美人文明并为它战斗；如果说影片想要表达，接纳和理解外来文化，那么它是失败的，因为被押送回地球的人类完全不明白他们为什么要遭受这么大的罪，对他们来说只是开着推土机压倒了几棵不一样的景观树以及烧了一株加利福尼亚的巨杉。虽然是无法复制历史文化，不过也只是因为这些树大和漂亮而已。“理解”这样东西永远只属于人类中少数真正的精英才有的特技。所以，如果《阿凡达》有续集的话会怎么样呢？一定是一部战争片，更多的飞机与飞龙、更多的的机器人与巨兽、更多的票房与观众。



▲ 阿凡达的结局中，失败的人类被赶回了地球。



▲ 幽灵公主的结局，或者说开始。

《幽灵公主》的结局：试图创造新生活的人类锻造厂与原本的森林的对立。双方都是想要生存、双方同时也明白这是对方的生存方式。但这依然是不可调和的矛盾，最终引发了近乎让双方能够都破灭的战争，但是野兽明白自己所做的是破坏和杀戮，即使是为了森林和自然；但是人类明白自己是在砍伐和侵蚀，即使这是为了获得立足之地。在影片最后，枯萎的森林又获得了新的绿色；家园被破坏的人类有开始了新的生活。就像影片一开始一样，双方依然对立、矛盾也依然存在，这样是否有意义？但是，如果《幽灵公主》有续集的话会怎么样呢？我似乎还无法确定。



▲ 森林重归绿色。

伪娘，ACG界名词。
通常指的是有女性美貌的正常男性角色。
常常带有很强的萌属性，有的可能更胜过一般女性角色。
其实这样的角色在很早以前就已经存在。
不过直至今天还没有各方面的明确“规范”。
当然你面对这个名词时觉得萌也好，觉得不知所措也罢，
现在这个名词都一直在持续升温中。在某猫看来伪娘分四种，
现在某猫就为大家讲解这四种萌生物的特点。

美少女的伪物语

动漫中的伪娘



心灵系伪娘的级别

1.伪装型伪娘。

一般为COSPLAY爱好或特殊任务、目的的需要而伪娘的，心理和各个方面往往都是正常的。

2.公主级伪娘。

对这种类型的伪娘来说，他们有中性化的相貌或拥有女性般的美丽外表，并且他们对异性有好感。

3.完美伪娘。

他们天生拥有如女人般的美丽容貌，并拥有可完美的再现女性美丽的外表、气质等的才华，可能会喜欢镜子中的自己，是不是希望成为女性因人而异。

BODY BOY HEART GIRL 心灵系伪娘

此类伪娘就是我们传统意义上的认识，从社会意义上很容易分出性别，不过从内心因素上来讲的话还是很纠结的。记得有这么一句话，“当伪物有了足以匹敌真物存在的信念的话，那么就会有超过真物的意义。”有几位还真的可以称之为女人中的女人，不过会有这么萌的生物存在，大多是因为动漫，请记住这点！还有从各种意义上都问候一声“你们辛苦了……”

木下秀吉

登场作品：《笨蛋·测试·召唤兽》
危险度：重度

秀吉的性别就是秀吉……秀吉的性别就是秀吉……

秀吉外表看似女孩子，实际上却是个男生。在同学亦中广泛流传着“秀吉的性别就是秀吉”这种说法。作者井上坚二曾在后记里写道：不可思议的是，秀吉明明是个男生，却有着难以把没穿上衣的模样画出来的特性。说话的方式就像古代的武士一般，自称是“老朽”。





池田由纪

登场作品：《指尖奶茶》
危险度：不可预测

伪娘度达到神一般的存在。自己沉迷了、周围的人也沉迷了

高校1年级生，拥有少女外貌的少年。于小山照相馆兼职，由于有一次她的姐姐未纪因为爽约拍摄店铺宣传照，而被店长装扮成女性拍摄婚纱照片，自此以后就养成女装自拍的嗜好，穿着女装时自称为“小雪”。“小雪”是他自己，同时也是男性心中最理想的女性形象，这对于所有人来说拥有莫大的魅力，亦导致由纪也开始渐渐爱上他虚构的女装人格。



葵双叶

登场作品：《逮捕令》
危险度：一般

极早期出现的伪娘。很多人都是后来才知道的。

拥有完美身材与勾人的容貌，出外巡逻总是吸引众多男性的目光……头脑冷静，女人味十足的。因以前办案需要化妆成女性，从此成为穿着女装的男警察。拥有比女性还要纤细的心，比女人还女人。和赖子是搭档。



朱宫正树

登场作品：《轻声密语》
危险度：极高

达到完美无缺程度的犯规伪娘，从各种意义上……

班上的副委员长，对纯夏一见钟情，因为纯夏喜欢的是女生，从而不时打扮成女装。然而又因为被妹妹万奈歌看到，照片被寄到杂志社而成为读者模特儿。以艺名“山崎明美”为艺名在少女流行杂志中登场，身高比纯夏矮小。在成立女子部其间因人数不足而被逼成为会员，只有村雨和正树的妹妹得知他的身份。



BODY GIRL HEART BOY 变身系伪娘（危险摄入）

此类伪娘相较之前的类型，有着绝对意义上的不同。虽然也是一个“伪”，不过从物理意义上来说没有一丝一毫“伪”的痕迹。所以，其危害度和前一种伪娘相比的极高的，其存在本身就自然而然的散发着危害人类社会平衡的因子。不过因为有着不可思议事件为前提，一般来说也是只能出现在故事以及动漫中。所以……请分清虚拟与现实的区别！



变身系伪娘的特点

1.必是美少女。
变身后、
不知为何都是美少女、
这是基本中的基本？

2.神秘的身份。
由男生变身为美少女
这一事件是秘密中的秘密、
身份不明的神秘少女让其魅力倍增。

3.生活就是大冒险。
虽然变身成女生之后
日常生活没有任何改变、
不过每一天都变成令人心跳的大冒险。

濑能名津流

登场作品：《肯普法》
危险度：高

笨蛋的男人，笨蛋的女人。

成绩普通，运动神经普通，长相普通的土气男子高中生。某一日突然被选为“蓝色”肯普法与敌对的“红色”肯普法战斗。成为肯普法之后变身为超级美少女。攻击武器是魔法火球。变身后高挑美丽，胸怀凶器，不只深受男生关注，连女生也无法抵挡其魅力。从初中的那时就喜欢上了沙仓枫，其专一程度让人汗颜。



早乙女乱马

登场作品：《乱马1/2》
危险度：普通

大家所熟知的精品伪娘，早期代表。

风林馆高中一年级学生，无差别格斗早乙女流第二代掌门人。在中国修行时，因为掉入咒泉乡的“娘溺泉”，变成了“遇到冷水就会变成女孩、遇到热水就会变成男孩”的体质。为了隐瞒自己的变身体质，常常以“女装”出现。



天使惠

登场作品：《天使小生意气》
危险度：低

如果是男的话，才比较难办。

6年前被魔法书中跑出的恶魔小丑由男生变成了“女人中的女人”！可怕的魔法还消除了周围所有人对男生天使惠的记忆．只有童年的朋友美木记得事情的真相。有着天使一样的美丽外貌，全班男生都为之发狂。最大的愿望就是尽快恢复自己的男儿身（无法想象）。



智子

登场作品：《天降之物》
危险度：普通

这只是自找的人渣。

为了探寻真正的新大陆，作为一个勇于开拓的现代哥伦布，就要不惧艰险的勇往直前，突破重重困难、面对种种目光。好吧，这家伙其实只是为了偷窥，而利用伊卡洛斯能力变身的人渣……



大佛弹

登场作品：《女生爱女生》
危险度：低

外星人算是理解还是不理解地球人的想法呢？

鹿缟市立鹿缟高校的二年生，属于园艺部，是个喜欢植物的内向少年，不过因为被卷进来调查地球人的宇宙人的飞船坠落事故，却在被宇宙人救了一命的同时，变成了女生。和单相思的对象安菜，以及青梅竹马的とまり之间筑起了一种奇妙的恋爱关系。





臭虫、漏洞与可乘之机——趣谈游戏投机乐趣

众所周知，对于电子游戏这种基于“规则”来运行的程序来说，诸如“Bug”、“漏洞”之类可以对游戏规则本身造成直接破坏的缺陷往往是最致命的软肋所在。无论是何等精妙的规划设计，一旦被玩家发现可以乘虚而入加以利用的漏洞，其后果轻则平衡失调游戏乐趣大减，重则系统崩溃娱乐价值付之东流。然而，事物的存在终究是具有两重性的，在对游戏规则作出肆意挑战的同时，我们亦不难发现不少存在于设计层面的错误与疏忽居然可以产生意料之外的利好效应，这种现象又该如何解释呢？



其实真要把臭虫做得淋漓尽致也是需要勇气的……不信试试这玩意

列举篇：让我们用事实说话

1. BUG：同样的细节不一样的结果

《火炬之光》是部很赞的游戏，画面赞，音乐赞，手感赞，配置要求赞，甚至连程序臭虫也一样赞到飞起——那个发售当日即被爆出且毫无执行技术难度让人怀疑是否为宣传手段的物品复制BUG就是如此销魂：经由这个神奇的大能BUG传播影响，一时间，几乎所有的《火炬之光》玩家都陷入了狂热的亢奋状态，炫耀各种通过非正当手段强化得来的装备几乎成为了这部游戏存在与交流的唯一意义。至于游戏本身的素质与深度研究，天哪，又有谁人在意？



锦江何以一夜暴富？唯复制二字使然

然而，随着疲劳效应的悄然浮起，这种畸形的激情随即开始逐渐消退，最终像阳光下的泡沫一样湮灭得无影无踪。浮华散尽，一个反思的观点开始显现：作为一部极为敬业的《暗黑破坏神》模仿秀游戏，为何在同样存在复制BUG的前提下，在《火炬之光》上玩家由此爆发的激情是如此的后继乏力？难道真是所谓的时过境迁人心不古作祟？

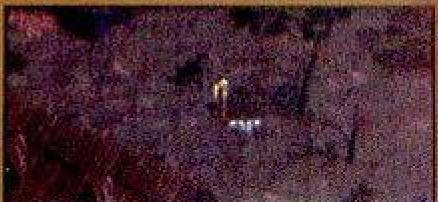
2. 漏洞：谁说失衡必然意味崩溃

《月下夜想曲》是Konami公司推出的《恶魔城》系列中在国内当之无愧的最高人气作品，探究其原因除了游戏本身的非凡素质保障外，广为流传的那些可以善加利用、在合理的前提下降低游戏难度的漏洞亦是功不可没——和一般游戏不同，作为此游戏第一主角的Alucard在初期登场时即拥有与人物等级实力全然不相称的全套紫装。但是仅仅享受过了短暂的横行无忌之后，伴随着剧情发展，出场不久的Alucard那一身强横的初始装备便被剥夺殆尽，随后就是一如既往的“提升等级+收集装备=实力增强”的公式化常规流程。然而，对于熟稔游戏系统的玩家来说，一点简单的技巧操作便可轻松跳过“丧失初始装备”这一环节的影响，并且在接下来的游戏过程中更可以正常探索发展后续剧情，唯一的差别在于，全套紫装的冒险旅途几乎无法施与玩家任何方面的难度压力。



D1复制大法：首先把要复制的东西扔在地上，然后走远一点重新点一下

《辐射2》作为Black Isle公司推出的《FALLOUT》系列中，在国内交口称誉的有口皆碑之作，追查其根缘除了游戏本身的优异设计基础外，脍炙人口的那些巧妙利用在游戏设计的范畴内提升角色实力的诀窍亦是可圈可点——具体说来途径还远不止一种。作为此游戏核心主角的Chosen one虽然在踏上旅途的初期，周身装备仅有丁点零钱外加几柄粗制滥造的寒酸武器。但对于那些早已熟知废土西海岸军事重镇纳瓦罗方位的玩家来说，早在游戏初期便能顺利入手质量等级数一数二的高级装备。此行动一旦成功，原本充满弱肉强食生死搏杀的伊甸园创造器追寻之旅便成了几无战斗压力的黑色喜剧。接下来，玩家唯一需要做的就是尽情享受这杯由投机换来的美味禁酒。



在角色回头走向装备并即将拾起的一瞬间，用左键提起腰带上的药瓶，顺利的话就能让手中变成和拾起的东西相同的物品

为什么在大多数游戏中必然成立的“平衡性=游戏性”公式在这两部游戏中未能生效？别急，让我们在接下来的分析中探讨这个问题。

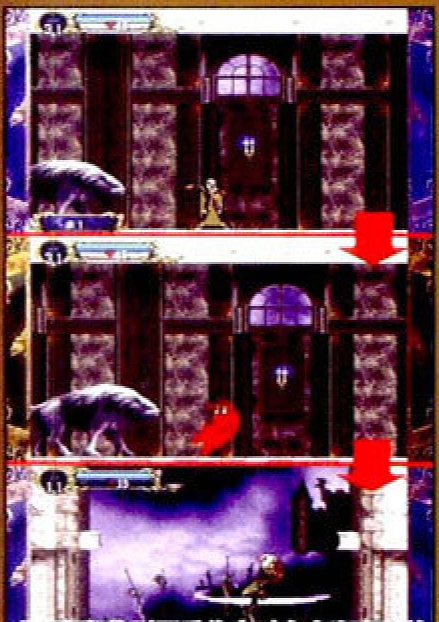
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

分析篇：让我们用细节证明

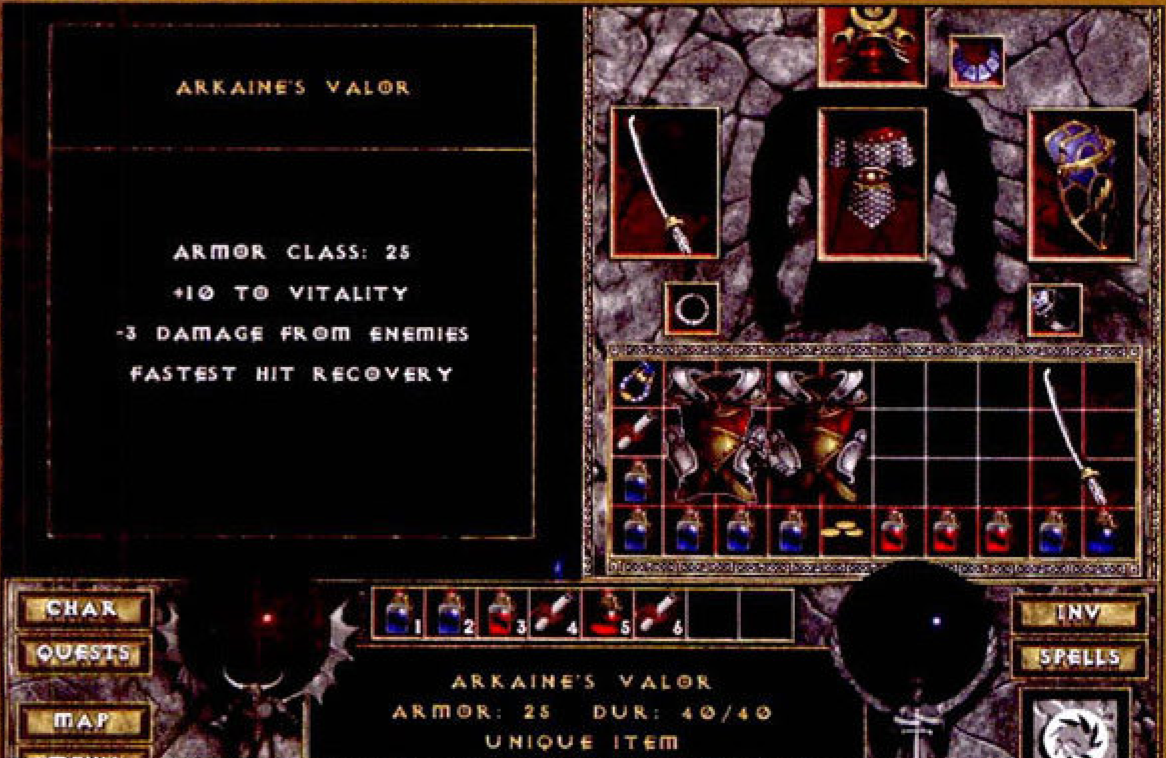
钻空子作弊也分三六九等值得发挥优越感？不尽然。事实上，以上列举内容中存在无心插柳效应的例子都有其内部成形的具体原因，让我们先来研究一下BUG部分。

详细对比一下《火炬之光》与《暗黑破坏神》两部游戏中的复制操作，我们不难看出两者在技术难度上存在的客观差异——《火炬之光》的复制漏洞执行起来可谓不费吹灰之力，简单的几下拖动点击即可让一夜暴富的幻想宣告美梦成真，之后更是要装备有装备要强化能强化直接让MF意义大损。但是，一旦没有MF的价值，这种Diablo Like游戏还有什么游戏性可言？

相比之下，13年前的Diablo初代在这个漏洞上做出的表现完全可以说是另一层境界了。在这部经典作品的早期版本中，你可以复制游戏中存在的任何道具，但具体执行难度完全不可与如今的《火炬之光》同日而语——要想成功复制，敏锐的反应速度是必需的：真正动手尝试过的玩家都清楚“在捡拾道具的同时提起腰带上的药瓶”这种最简单的复制手段对时机把握能力的要求是多么的苛刻；更要命的是，即使依靠复制攫取了数量可观的金钱，玩家也休想在游戏初期即刻拥有丧失MF动力的待遇：没错，成堆的金钱可以让玩家的装备采购压力荡然无存，但要说单凭那个大腹便便的无能铁匠和一次只能提供一件特别货色的瘸子维特就能彻底满足角色的高级装备需求，那简直就是痴人说梦——从初代开始，Diablo的设计基础条例之一就是“MF频率决定装备质量”，换句话说，要想切实可行地让角色周身上下武装成金色的标记，最佳也是唯一合理的途径只有老老实实去砍翻地下城的每一头怪物撬开每一支宝箱以求不放过任何一个获取道具的机会。宏观设计机制的协调性高低决定着微观漏洞可造成的损害范围，毫无疑问，《暗黑破坏神》与《火炬之光》的现状对比就是这一定律的最好证明。


“当角色收到严重伤害时会产生吹飞效果”——月下夜想曲保留初始装备的漏洞关键

说过了BUG，接下来再让我们谈谈关于漏洞的部分。相比于程序编写疏漏所引发的Bug，游戏设计的漏洞往往更容易产生更多更具娱乐性的效果，其上限甚至能与“技巧”这种正面要素相行接轨。和Bug不同，大多数对游戏漏洞的利用通常建立在对游戏系统规则的深刻理解上，因此视为玩家与游戏设计师脑力对抗的筹码亦不为过。那些真正的对自己的系统充满信心、从玩家需求的角度出发考虑的制作人故意在游戏中留下的漏洞，其目的正是为了强调游戏的“规则”——前文提及的《月下夜想曲》漏洞对此尚算不得实至名归，之后SS移植版的加以修正就是证明。

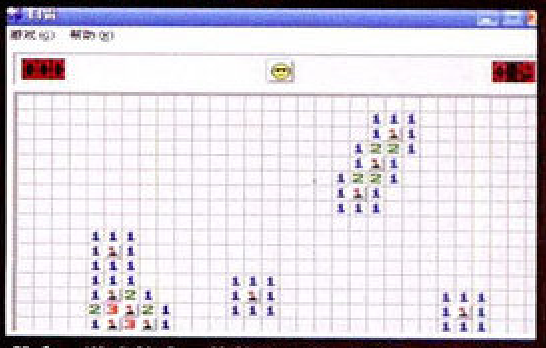


具体难度只有亲身体验过才清楚，以上为笔者尝试半小时方才成功的结果……成就感全然不可同日而语


纳瓦罗，一个可以让主角从石器时代飞跃至后工业时代的神奇所在——前提是你知道入门的诀窍

但是对于《辐射2》来说，这部充满公路电影色彩的游戏其根本制作理念之一就是“在规则完整的前提下随心所欲的行动自由”。拜这条原则所赐，玩家不可能创建出属性完美无缺的高大全样板化角色，但可以从自己的性格喜好出发设计出符合自身个性的主角；而在告别家园踏上征程开始在这片目无法纪的荒原上展开游荡后，推动情节走向影响事态发展的不再是传统的固定剧情桥段，而是玩家根据自身实力与特性设定做出的选择。很明显，对于《辐射2》来说，如同把玩艺术品一样将这复杂的游戏仔仔细细研究上一年半载实属正常，但在熟知系统与流程要点后半小时内走完关键环节完成游戏亦不是什么出乎意料的非预期结局。所以说，对于《辐射2》这种将“解放玩家欲望”与“保持规则尊严”拿捏控制得深刻如斯的游戏来说，对难度设计把握的一点技术性放任自流又意味着什么呢？答案显而易见。

归根结底，如果一部游戏的核心系统设计能对玩家的精力付出提供丰富合理的乐趣回报，同时又能保证这一供求关系的不存在一触即溃的致命缺陷，那么从最边缘环节泄露出的一点点水分并不会对整体游戏性造成什么毁灭性打击——事实上，经由这种无伤大雅的弱点令玩家产生的投机式快感反而能提供更多的游戏乐趣。玩家与游戏之间最基本的供求关系就是如此简单与奇妙，不是吗？


其实，游戏的真正价值在于获取乐趣，既然如此，适量利用的投机主义又有何尝不可？

体验真正的忍者招式



忍者是日本自江户时代开始出现的一种特殊职业身份。忍者们接受忍术的训练，主要从事间谍活动和执行特殊任务比如暗杀。像日本武士的武士道一样，忍者也遵循一套自己引以为荣的专门规范。真正的忍者虽然已经离我们这个时代很遥远，“忍者”神秘的身影背后让人感觉忍者几乎无所不能。以忍者为题材的游戏和电影让更多的人对忍者产生了浓厚的兴趣，化身为忍者让自己上天入地、来无影去无踪也成为了很多人的梦想。

绚丽的忍者招数

玩家的忍者之旅也从这里开始，人物的表情和画面的精美是这款游戏的看点之一。虽然是小公司的作品，但是并不影响游戏的品质。特别是游戏融入的忍者文化，玩家扮演忍者的同时还能对忍者的文化得到一定了解。

游戏中忍者的招式都非常炫丽，忍者特有的能力可以让玩家掌握的技能组合方式千变万化。多变的战斗迫使玩家考虑怎样的武器与道具选择才能达到最佳的攻击效果。从双持剑，钢索挂钩到手榴弹，各有各的特点，明智的选择将是成败的关键！忍术是一种特殊的能力，在战斗中爆发出强大的能量，借以击晕敌人或保护自我。只有真正的忍术大师才能掌握这种技能。

忍者的各种招式贯穿于游戏主线的各个部分，玩家要对游戏画面上出现的移动符号迅速作出反应，按键将影响游戏战斗。节奏紧张的战斗中快速精准的反应将会得到额外奖励。

这款游戏的画面的设置可以定格在30帧的模式，如果选择了这个模式，游戏的画面会在25到30帧之间徘徊。如果选择了不固定帧数的模式，对显卡的要求就比较高了。作为一款主机移植到PC的游戏， 游戏以及做到了极尽优化，对游戏平台的要求还是比较好接受的，即使是整合平台也能很好的支持。随着H55主板的推出，Intel整合主板的性能又得到了一个飞跃性的提升。



体现“忍术”最高境界

P7H55D-M EVO采用了全固态电容设计，为了让CPU能够高速稳定的运行主板采用了8+3相数设计。在这款主板上，华硕P7H55D-M EVO还支持GPU Boost技术。GPU Boost是华硕专为Intel Clarkdale 处理器开发的超频工具，通过这个超频工具玩家可以轻松的提升GPU的性能。在游戏时，性能的提升能够让玩家有更好的性能体验。这款主板的丰富接口也适合HTPC玩家，主板提供的光纤S/PDIF输出（SONY-PHILIPS Digital Interface)插孔，可以连接外部家庭剧院音响系统。它亦可传送数字音频，无须转换为模拟格式，以保持最佳的讯号质量。搭配上Intel的i3处理器，华硕这款主板将是一个很好的影音娱乐平台：能够给家庭用户提供很好的游戏和影音功能。







DX11风暴来袭
华硕显卡带您体验真实的拉力赛

对于喜爱竞速类游戏的玩家来说，《极品飞车》系列游戏相信大家不会陌生，而对于喜欢拉力赛的玩家来说，《科林麦克雷》系列一直被不少赛车爱好者所推崇。在拉力赛中，玩家可能看不到繁华的街道，取而代之的是赛车扬起的尘沙以及荒无人烟的慢慢长路，这并不能减退玩家的热情，将画面与操作感完美地融合，使得这款游戏得以成功，而此次《科林麦克雷：尘埃2》的问世，又将给玩家带来新的驾驶体验。



Dx11让画面真实呈现

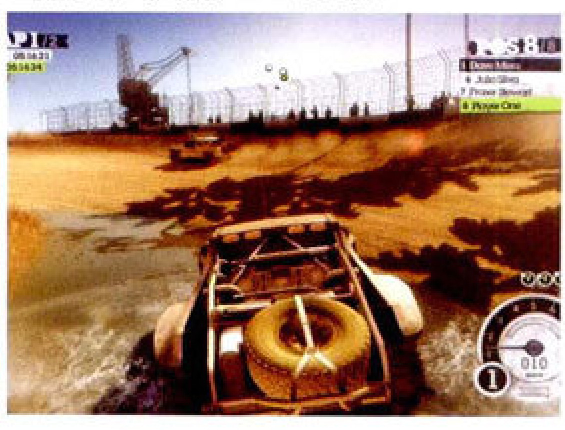
《科林麦克雷：尘埃2》最大的特点，就是其使用的EGO引擎提供了对微软最新的API——DircetX 11技术的支持，支持图形多线程、硬件Tessellation以及SM5.0等新特性。除此此外，《科林麦克雷：尘埃2》在游戏当中加入了粒子效果支持，基于物理技术开发而来，当玩家驾驶的赛车驶过水面时，可以看到明显的水花飞溅效果，如果这个时候玩家正在使用驾驶室视角，还将看到溅起的水花夹杂着泥点打在前挡风玻璃上的效果，而此时，雨刷也将为玩家清扫泥点，可以说给大家带来了真实的驾驶体验。

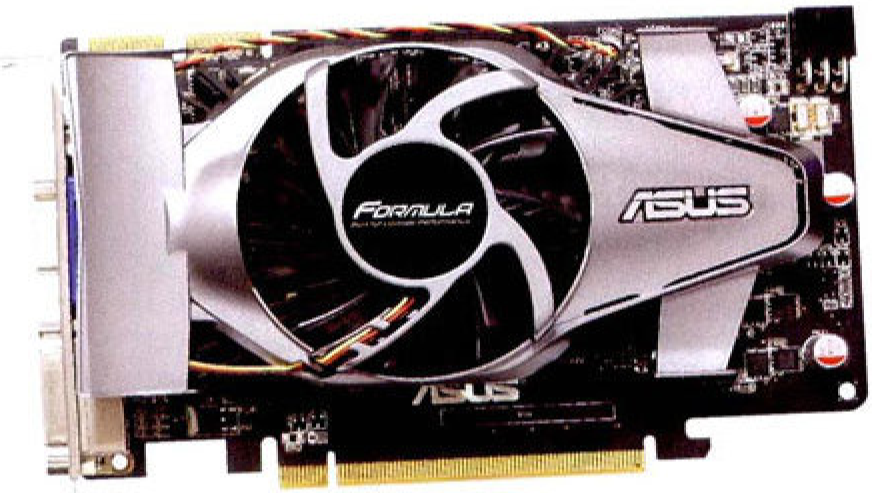




AMD HD5000 系列完美搭档

玩家要想体验到DX11带来的逼真效果，不仅需要安装Windows7或者给Vista打DX11补丁，硬件级的支持是必须的。而AMD HD5000系列显卡推出，在显卡行业内首先提供了对DX11的支持，新的API支持Hardware Tessellation(硬件细分曲面)技术，可以对细节做进一步的渲染，而碰撞时的动态模糊，光影效果在DX11下也显得更加真实，虽然AMD之前推出的HD5800系列面向中高端市场，但是随后推出的HD5770/5750显卡主打主流市场，拉低了DX11的门槛。





平民级DX11显卡

华硕EAH5750 FORMULA/2DI/1GD5/A使用华硕自主研发的FORMULA系列散热器，设计师们利用F1方程式赛车的空气动力学系统，为显卡提高散热能力达到14%，而F1方程式的造型正适合喜爱赛车游戏的玩家。显卡支持DX11技术，而且具备1GB大容量显存，在开启高分辨率及高画质的情况下也不会出现因显存容量不足带来性能下降的问题。EAH5750 FORMULA支持华硕多项独家技术，GameOSD、SmartDoctor等等，将给玩家带来更加丰富的体验。

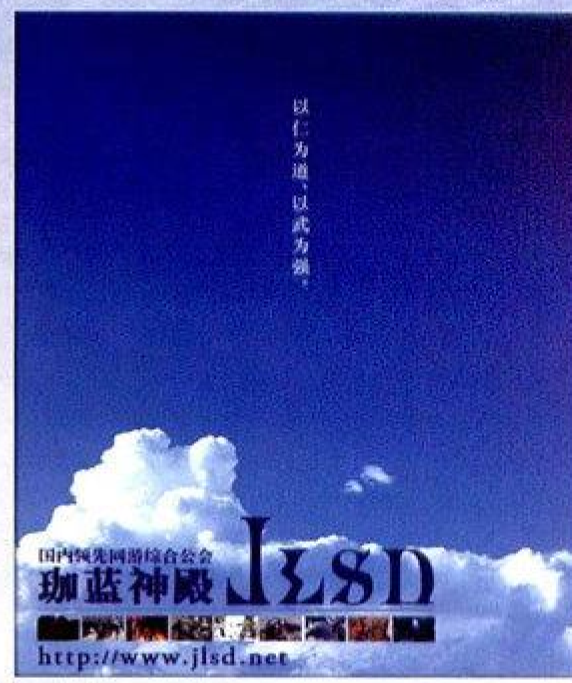
我的公会生活



白熊专访录
珈蓝神殿的矛盾与冲突



某一日，与一公会圈友人谈起如今网游公会过于激进，不复前辈真心的现象。作为一名混迹于此多年的资深人士，他对于如今的游戏和公会颇感失望，甚至于有些心灰意冷之态。虽然我并不苟同这位“老人”的观点，但俗话有云，林子大了，什么鸟都有。人生来就是为了争夺利益而活，而公会这块肥肉的油水，必将引来某些有心之人的窥视。权力、利益交织的公会世界中，每时每刻上演着真实的。



珈蓝神殿分家事件回顾

2010年伊始，珈蓝神殿内部弥漫着一种不安定的气氛。元月3日晚，其公会内阁发表声明，“由于原公会论坛已经不能满足公会发展的需要，且与原论坛管理员沟通失败，公会内阁、各分会会长、各军团团长、长老议会一致决定，更换公会论坛以及启用新的域名。”同时，宣布开除副会长白熊的会籍。理由是，换届后拒绝交接以及论坛问题迟迟无法解决。而白熊本人，虽未有激烈的反击活动，但仍坚持老论坛的历史性和权威性。他希望老珈蓝的文化能够传承，当然，也希望他的朋友能够明白他。

珈蓝神殿近日的矛盾，激起了公会界的千层浪。包括当事人在内的整个游戏圈，都在关注珈蓝神殿的后续发展。究竟谁能获得这场珈蓝正名战的胜利，让我们拭目以待。



关于开除珈蓝殿副会长白熊公会会籍的声明

元月3日晚，由于原公会论坛已经不能满足公会发展的需要，且与原论坛管理员沟通失败，公会内阁、各分会会长、各军团团长、长老议会一致决定，更换公会论坛以及启用新的域名。论坛的搬迁工作已经将近两周，各项工作有条不紊的进行。但是公会在对外联系中却遇到了很大的阻力，经过多方面调查核实为原公会副会长白熊所为。

公会换届之前，白熊一直担任公会副会长，分管公会与厂商的对外联系，为公会发展作出了很多贡献，是珈蓝近年来对外联系的核心。但是在公会换届之后，白熊一直拒绝与公会现任管理层进行配合，在与厂商的对外联系上拒绝交接，对公会的对外联系产生了极大的阻碍。白熊在换届之后，已经不再担任公会副会长职务，但是仍然以公会会长的名义与游戏厂商发生联系，从厂商手中拿到激活码资源后，并没有交由公会分配，在并未满足公会会员需求的情况下，将激活码转交他人使用，在会员中产生了恶劣影响。现在，公会内阁和所有军团长、分会会长以及长老议会已经一致决定更换公会论坛，并且得到了广大会员的支持和呼应，但是白熊作为一名珈蓝会员不仅没有做出支持公会的举动，反而依靠之前担任公会副会长的职务所产生的影响，对外传播珈蓝分裂的谣言，致使公会最近的对外联系受到了极大的阻碍。

白熊曾经为公会的外联工作作出非常大的贡献，但是白熊目前对外的言论已经影响了公会的发展，给公会带来了危害。在沟通无果的情况下，公会长老议会提议，公会内阁和各军团长同意之后，珈蓝神殿公会正式决定，开除白熊珈蓝神殿公会会籍，白熊今后将不再代表珈蓝神殿进行任何外联工作，其所有言论与珈蓝神殿无关。公会目前对外联系负责人为会长：暴容，副会长：圣剑无敌，外宣部长：风之吹息，望广大公会界同仁和游戏厂商不要产生误会，特此公告。

珈蓝神殿长老议会
珈蓝神殿公会内阁

有效选票：苍澜之恋，北天之雪 同意
议会长老：BlackAngle 同意
完美之魂：9剑 同意

珈蓝神殿简介

珈蓝神殿，英文全称：THE TEMPLE OF JIALAN，是中国内地知名的跨网游公会。成立2002年12月13日，诞生于欧美网游《魔剑 SHANDOW BANE》，由最高暗黑宫廷与魔法帝国合并而成。

公会主题：建立管理规范，纪律严明，气氛良好的跨网游公会，在网络游戏界建立自己的珈蓝文化。

公会口号：以仁为道 以武为强

公会理念：民主、公益、平等、协作、自愿

公会精神：宽人克己，厚德载物

公会荣誉：珈蓝神殿荣获2008ChinaJoy年度“金翎奖” 珈蓝神殿荣获2008年度中国网游十大公会



天下大势，分久必合，合久必分

公会分家并不少见，人人都明白，共患难容易同富贵不易的道理。当年一起打拼的兄弟，也会随着胜利果实的过分甜美，而产生矛盾。我们大可不必站在道德的高度上看待这些事，若是失去了那些友情，所有的一切便都只是浮云而已。

Tk家族分裂

TK家族一分成为“砺剑天下”和“赤焰天空”两大公会。当初TK家族得到了国内某游戏网站的支持，由于该网站名的缩写为TK，于是公会就因此得名。但伴随TK家族在《劲舞团》的成功，家族领导层与网站管理者的矛盾也开始出现。当然，起初分家还算是和平解决，但由于网站管理者对名字旁落心有不甘。于是联系游戏官方，试图通过游戏官方来确认命名权。由于此次事件，砺剑天下与赤焰天空的矛盾才浮现到世人眼前。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

神的赠礼分家巨变

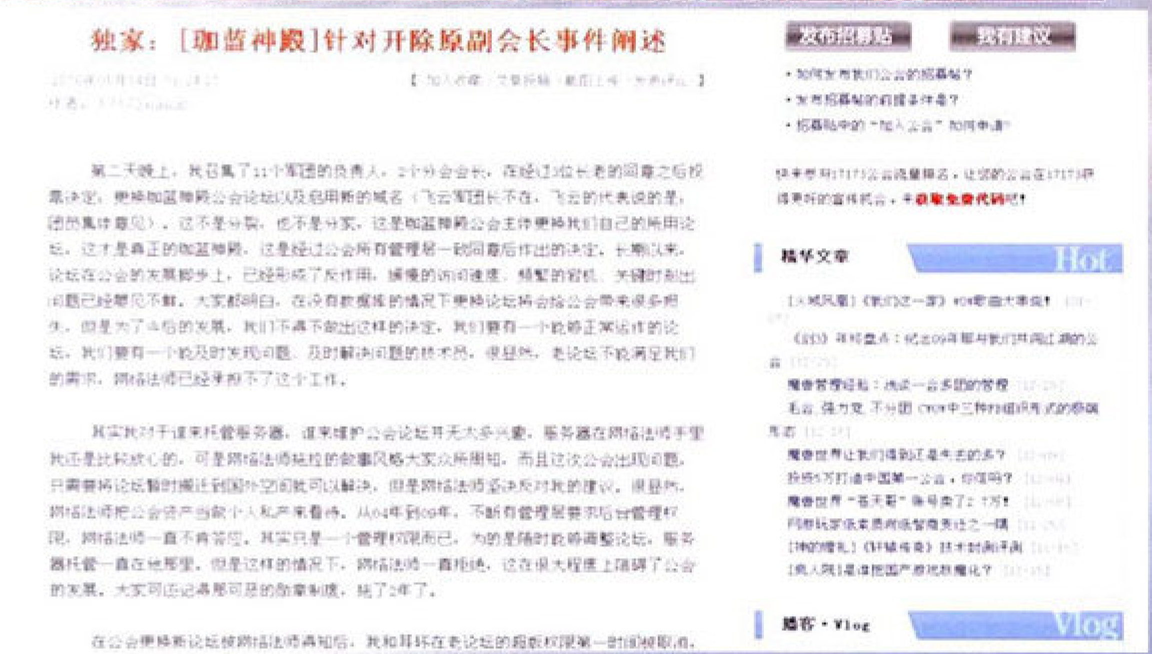
08年8月左，时任“神的赠礼”公会长 Doreen｜浩与原公会副会Doreen｜木落因某件事意见不合，引发争论。后Doreen｜浩在未与任何管理沟通的情况下，私自下掉Doreen｜木落公会副会职务，因此引发公会其他管理极度不满，老7因而离开公会。

12月30日，这个在《永恒之塔》里发展起来的强大新生公会因为家族高层内部矛盾而一分为二。分离的新公会在原Doreen｜七哥的带领下，集合850多原神的成员招开新公会会议讨论并确定公会名。除了确定新公会进驻《永恒之塔》魔族外，初步达成了与原神的赠礼公会对立的意见。









白熊访谈

此次邀请到了当事人之一的白熊，彻底袒露他的心声。同时，也为我们了解此事件，提供一些参考。

月月： 白熊，你好。大家对于近期发生的这一系列事都很关注，你能为我们简要谈下分家事件的始末吗？

白熊： 月月，你好。很荣幸有这个机会为大家谈谈这件事。

在新的一年开始的时候，也就是元旦刚过，网站的维护者也就是公会创建者之一网络法师，在一次例行维护时，发现某人的数据不正常。给几乎所有人发了论坛短信，内容是珈蓝决定搬迁，更换新的域名，以及购买了美国空间。理由是为了更好的发展。

在之前的12月底的时候，正值国家对国内的各大论坛进行查处违禁的涉黄帖子，尤其是对手续还不够完善的论坛，要求关闭。而我们的论坛也在被整治的范内，机房强制关闭了80端口。所以这也是新会长的借口之一：论坛宕机了。珈蓝的服务器放在国内的话，肯定不能存活，必须要放到国外去才行。

月月： 这里的某人，方便对我们透露是谁吗？

白熊： 慕容。

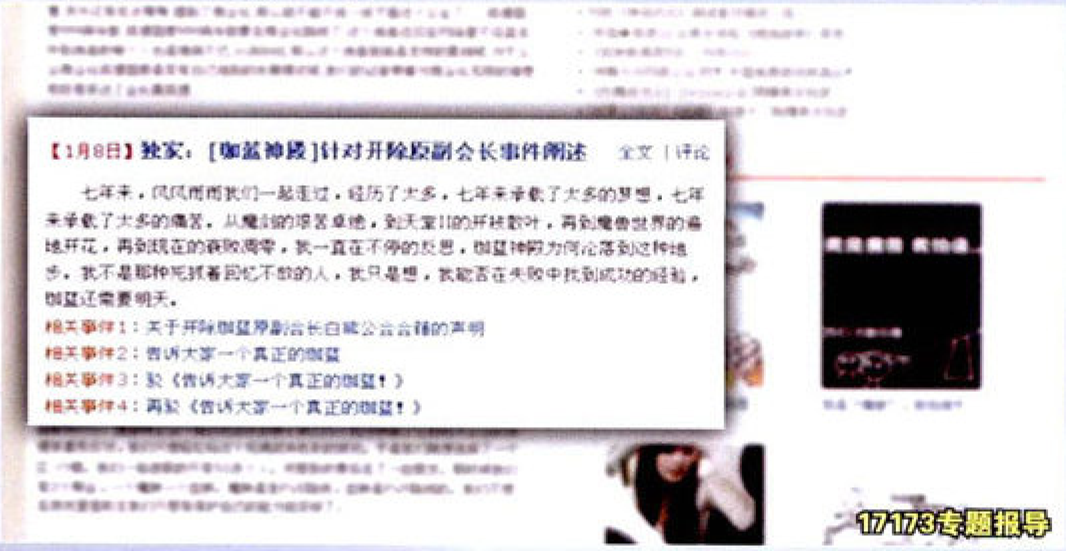
月月： 那你觉得之所以发生这一切，与公会的管理有关吗？

白熊： 珈蓝是一个很民主的公会。但也正因为这一点，我们的很多重大决议都需要通过表决进行。民主并不是不好，但若被某些有心之士利用，就容易煽动公会这个并不是特别稳定的团体中的不知情群体。应该说，与我们的管理方式确实有一定关系。

月月： 我们通过新论坛和各大网站，都了解到了你被开除会籍一事。对于这件事，你有什么想说的。

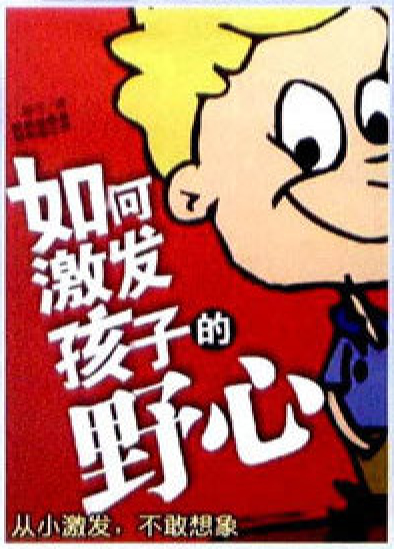
白熊： 伤心！！！对于我来说，还是喜欢刚加入珈蓝时的那种氛围，那种轻松的玩游戏的氛围。不必整天喊打喊杀，不必一定要称霸服务器，或许是我接触的面比较狭窄吧。由于个人现实工作的原因，所以所寻找的游戏也多是那种比较悠闲类的，而不是韩国泡菜类的。因此，与现在的管理层们出现代沟也很正常。在过去的5年里，我一直致力于把珈蓝打造成一个网游公会的品牌或者可以说是名片。可以自豪地说，在网游界里不知道珈蓝神殿的人很少，尤其是在厂商这方面。


多数公会都会拍这类隐私照，羞羞



可就在今年年初，公会里对我的谣言满天飞，现任的管理者们都在背地里说我贪污钱。我不知道他们所说的那些钱是哪里来的？每笔接来的广告费，我都是直接交给网络法师的，而每个广告每个月的利润都基本不超过1000，而且广告也不是每个月都能有的。至于什么厂商给钱叫我带人进游戏之说，我可以这么说，有不少厂商都来找过我，可我都没有答应过，因为良心上过不去！！！本人每个月的收入也还可以，不需要靠这些会员的钱来养活自己。还有的人说我拿测试号卖钱，那我也可以在这里声明一点：你们完全可以找厂商来检查这些账号的激活注册情况。

月月： 听了你的这一番话，我想，你一定也在关注对方近日的一系列举动。那么对于他们所做的事，所说的话，你的态度是什么？



从小激发，不敢想象

白熊： 卑鄙无耻！！！你可以看看对方所谓的


生活，就是一场名利秀

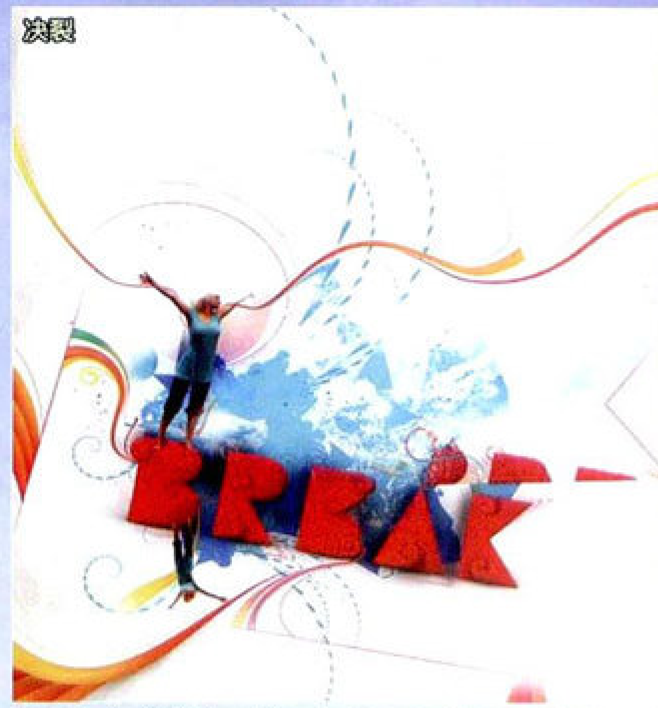
理由，我觉得都很可笑。说我贪污珈蓝的钱，但为了给我留面子，所以不公开了。说我阻扰了他们的外交，就因为我和几个朋友说了下，珈蓝的老地址还是使用的，请他们继续使用下去。因为我们认可的是老珈蓝的文化传承，而不是新珈蓝的什么变革。

月月： 那么针对两个比较尖锐的问题，老论坛、霸占资源，白熊可以具体向我们谈谈吗？

白熊： 老论坛的是否存在问题不应该由我回答，而是由公会的创始人网络法师来回答，因为他才是公会的创始人以及域名和服务器的管理人。我个人认为老论坛还是存在比较好，因为这是我们的历史，也是我们这几年的青春回忆，而这种历史感和氛围是每一个珈蓝人应该追求的。


有时候，公会就是网游界的无间道

霸占资源的问题，更是无稽之谈。事实上由于网络的原因，我们与很多厂商以及媒体都未见过面，一般的联系主要是通过QQ。而我只有一个QQ，所以所有游戏中结识的朋友以及现实中的朋友，包括我通过各种关系所联系到厂商，都是通过这个QQ进行交流。而当慕容一上任，要求我



决裂

把资源移交给他，我不知道这种资源如何移交。之后，我与他说明了这种情况，他就要求我把此QQ给他。可是这是我的个人财产，凭什么给他？

月月： 还是想问这个老问题，对于一般会员存在较大矛盾的论坛，你们将怎么解决？

白熊： 论坛问题我之前也回答过，老论坛的存在与否，不是我个人能干预的，那是网络法师考虑的问题。至于宕机有很多原因，其中最多的是因为所发帖子含有涉黄等违禁字眼而被关闭服务器这类情况的人为宕机，也是我们无法控制的。只能增加屏蔽字，同时尽量避免因为硬件原因的宕机。

如今，老论坛又恢复了正常，希望大家能够继续支持我们。

珈蓝神殿现任会长慕容在论坛中的一段话

新年伊始，《九阴真经》正在紧张的准备当中，论坛又出现问题，现在已经被公会会员戏称为“新游戏进驻论坛大姨妈综合征”，甚至有会员开玩笑说：不会是仇家来玩我们的吧。

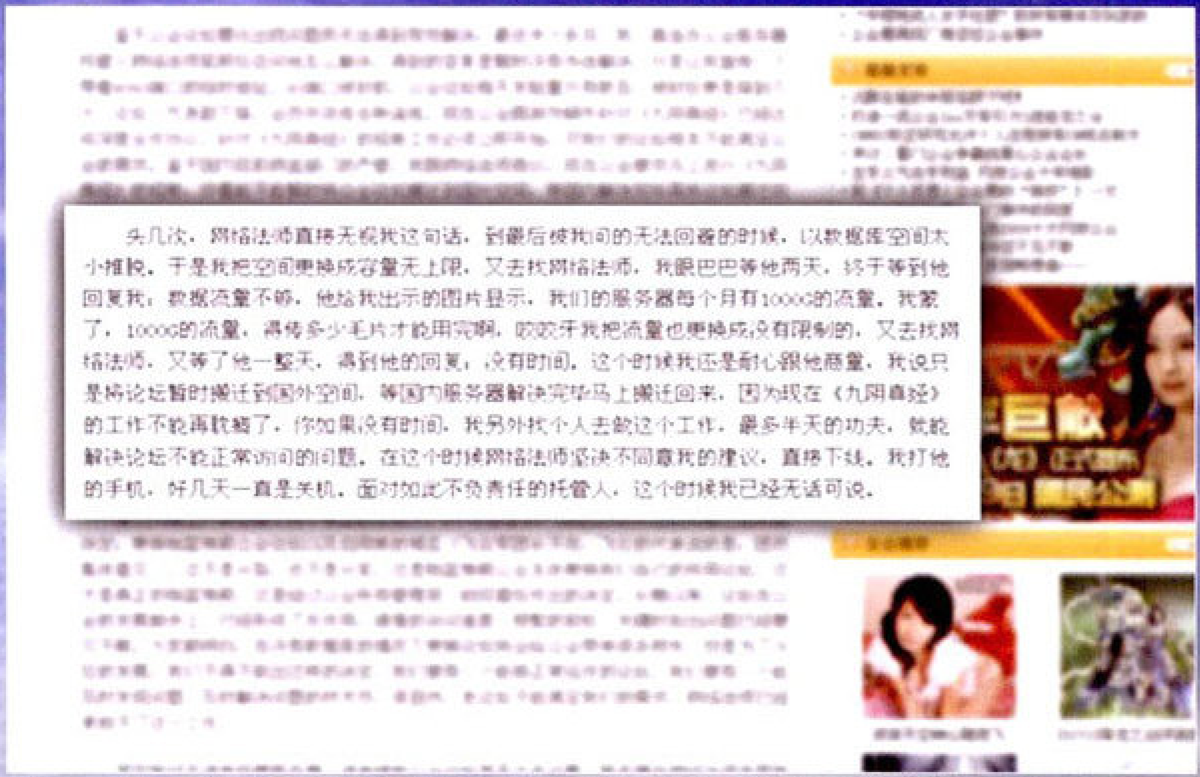


●月月：针对图中的这段话，能具体回应下吗？

●白熊：这个问题很简单，首先第一美国空间不是很稳定，第二数据库不可能给他。如果按他说的搬迁去国外，就像现在一样，数据库空间以及域名是慕容个人的。当然你们也会说，他把账号、密码都在什么长老院备案过。那我给你打个比方，把你游戏账号密码给大家备案，这样所有人都可以上这个账号进行游戏或者其他操作。可如果哪天你不想给我们了，只要用个人身份注册信息就可以把密码改了。至于美国空间和在中国境内的服务器之间的区别，我想熟悉网站的人都应该懂的。

●月月：霸占资源的罪名，应该说是非常重的。有没有想过通过另一种方式将资源提供给他们？

●白熊：要我交出自己的QQ，那是绝对不可能的。要我帮他推荐厂商，那是可以的。资源是靠自己、兄弟公会以及厂商们互相照顾得来的，不是空口说说的，重要的是靠平时的交流和沟通。



头几次，网络法师直接无视我这句话，到最后被我问的无法回避的时候，以数据库空间太小推脱，于是我把空间更换成容量无上限，又去找网络法师，我眼巴巴等他两天，终于等到他回复我，数据流量不够，他给我出示的图片显示，我们的服务器每个月有1000G的流量，我晕了，1000G的流量，得传多少毛片才能用完啊，咬咬牙我把流量也更换成没有限制的，又去找网络法师，又等了他一整天，得到他的回复，没有时间，这个时候我还是耐心跟他商量，我说只是将论坛暂时搬迁到国外空间，等国内服务器解决完毕马上搬迁回来，因为现在《九阴真经》的工作不能再耽搁了，你如果没有时间，我另外找个人去做这个工作，最多半天的功夫，就能解决论坛不能正常访问的问题，在这个时候网络法师坚决不同意我的建议，直接下线，我打他的手机，好几天一直是关机，面对如此不负责任的托管人，这个时候我已经无话可说。



●月月：那么现在厂商对于你们双方的僵持局面，有什么表示吗？

●白熊：应该说还在观望，看哪一种能获得最终的正名吧。

●月月：若是不幸失败了，你会怎么样呢？

●白熊：事实上我已经放弃了。对于一个伤心的地方，我不想再要回什么了。昔日的朋友、战友们，居然都在背后说我贪污、卖账号。可当我当面问询他们的时候，却都对我说，这些他们都明白，全是下面的人在胡说。但一转身，我竟发现，就是他们在散布这种谣言。你说，遇上了这种人，还能有什么办法，只能是彻底的无语。我这个人脾气比较直，不喜欢这样面上一套，转身又一套的做法。在现实生活中，戴着面具干活已经很累了，不想到游戏里还这样。对于我来说，离开公会这个圈子是种解脱。能有更多的业余时间更开心地玩我所想玩的游戏，更好地打理自己的生意，以及私人的生活问题。在这里，我祝福珈蓝，希望你们能走得更好，别辜负了我们这些先行者的心血。


我希望大家都能像向日葵这般生长，永远向阳

感觉整件事表面波涛汹涌，当事人个个据理力争，看客们人人八卦得热闹。可仔细回味，却有些不知名的悲伤感。朋友，即便是现实生活中的，七年的感情也是不易的，更何况是纷繁浮躁的网游世界。或许有人要跳脚说，别和老子谈什么感情，更何况我们的交情也不过两三年、三四年、四五年的……看吧，当权力和利益当头时，人的本性就是争夺。当然，这并不是一件需要批判的事。只是，想起月月当时的那群朋友，有些伤感罢了。还好，我们只是酒肉之交而已。

最后，送上白熊的一句话。他曾经这么调侃过，作为一名活跃于17173首页的名人，很期待自己能够待上整整一个月。

希望他能够如愿以偿！


真刀真枪地斗，还是比较文明的

文中截取了珈蓝神殿现任会长慕容的原文，刊登于珈蓝新论坛及17173上。



魔法门之英雄无敌在线

策略竞技英雄秀场

英雄无敌在线PK没商量

在大多数网游玩家看来，无PK不成英雄，因为没有最强的职业，只有最强的玩家，所以有PK的地方，才是他们展现自己的秀场。从最初的乱战到现在各项规则的限制，从泡菜时代纯粹的暴力血腥，到现在分化出的休闲、竞技、策略等模式，PK伴随着网游类型和品种的增加已经成为网游的重要组成部分。

作为回合制策略网游的开山之作，育碧授权网龙开发的《英雄无敌在线》，完全呈现了其单机版游戏的经典策略元素——兵种组合、魔法灵活运用、兵种站位等，无一不考验玩家的协调性、策略性和团结性。同时，游戏除了再现单机版的策略对战、种族魔法，让广大玩家可以重温经典，《英雄无敌在线》还拓展了游戏的模式和理念，以多样化的策略竞技将PK的艺术展现得淋漓尽致，可谓是为英雄迷们提供了充满刺激、挑战和欢乐的舞台。

常规PK赛：传统赛事缔造英雄史诗

这种模式的PK赛，是恩塔格瑞大陆上历史最悠久的传统赛事，想必很多玩家都参与过。要说对它的感觉，小生可以用一个词概括，那就是高手云集。

在常规PK赛里，最多的就是高中端玩家，他们几乎全部以7级兵为主，很难见到低级兵的影子，特别是战士。当然了，这并不是说高级兵和低级兵哪个厉害，哪个更受欢迎，毕竟各有各的优势，比如说，高级兵的抗打系数、速度比低级兵高，但低级兵输出，用于复活、牺牲、复制等魔法效果比高级兵好。事实上，由于这个赛事历史悠久，已经成就了很多的高手，所以集中了很多的高中端玩家就是自然而然的。

那么，在高手云集的赛场会有什么？当然是无数的经典战局，还会有无数的传奇英雄！在常规PK赛里，没有特殊的规则限制，玩家可以根据自身喜好选择出阵的兵种、装备，以及施放除末日审判之外的所有魔法。常规PK赛在每周六20：00开始，玩家要在20：25之前报名参加资格赛。其实，别看资格赛要顺利通过三关，而且在20：30分就结束，实际上你根本不用担心时间不够，因为在这里，玩家可以选择从第一关开始挑战，也可以直接挑战第三关。通过资格赛后，玩家就可以通过PK赛管理员进入PK赛场，然后在等级相应时间内进行淘汰赛，胜出的8名玩家进入决赛，然后决出前三名。



也许有普通玩家会疑惑，既然常规PK赛是高手云集，那我暂时不是高手，岂不是没办法拿到冠军？不用担心，既然《英雄无敌在线》将PK艺术展现得淋漓尽致，那PK赛又怎么会只有一种呢？普通玩家要想走捷径拿冠军的话，大众PK赛无疑是最好的选择。

大众PK赛：全民对抗成就精彩品质



大众PK赛，顾名思义就是所有玩家的比赛，也就是所有玩家获得王者荣耀的机会是均等的，有玩家形容这种PK赛更贴近普通玩家，让非RMB玩家也有成就英雄无敌梦想的机会。相比于常规PK赛，大众PK赛除了兵种的选择依然有自由度外，最明显的特征就是装备品级和兵种星际有了限制。参赛时配备的装备属性追加值上限为+6，装备开洞效果限制为一洞，且神器属性无效，镶嵌宝石效果上限为中级宝石，法宝星级上限为5星；参赛选手所携带的兵种不可重复，也就是说两队同种兵无法同时出现在战场上，兵种兵星上限为6星，而且参赛最高军衔效果限定为联盟中校。

PDF过刊杂志收藏购买微信：hfwz888888

可别小看上面的几个限制，这些规则对于普通玩家来说可就是大大的帮助。比如说，参赛的玩家都被限制了宝物和装备，士气部分肯定会低一些，靠装备补给士气的多城选手甚至会出现负士气，因此，高装备和多城的玩家没有什么优势。神器属性无效，知识的被限制，还有输出的缩小，装备门槛的降低，都使得参加大众PK的玩家可以玩持久战，兵种变得更可控也更耐打，也不会有恐怖对秒的局面出现，即使玩家投入一套全身1D+6，敲中宝石就可以满装备去参赛。

自从这个赛事推出后，小生在比赛里看到了不少新面孔，不论是参赛的玩家还是围观的群众，热情也在不断地高涨。名次爆的冷门也颇多，黑马玩家不断涌现，比如说拿冠军的小高高。可以说，大众PK赛已经成为英雄联盟所有勇士展现自己风采的舞台。



极限PK赛：王者交锋争夺荣耀归属

PK除了要有趣味性、互动性，还得有更高更强的理念，这就是极限PK赛对埃拉西亚英雄们提出的更高要求。比赛中，每个兵种只能使用一队，也就是每名参赛玩家必须出阵7组不同的兵种。有如此的限定后，玩家参赛就得更注重整体的策略性和竞技性。避免了大量远程兵力造成的压倒性武力优势，也弥补了兵种数量上的差异影响，因此，要进行完美地搭配，熟悉每个兵种的属性，合理混搭才是王道！



要做到合理的混搭，必须对每个兵种有透彻的了解，这样才能在有限的布兵下最大化战斗力。比如精灵族的半人马拥有60攻击力、30防御力、30最大伤害、8速度等，高攻高速的属性在一等兵中占绝对优势。而在组合中，法师可以用“远程兵+魔法”的搭配，再加上速度较高的兵种以及使用加速魔，就能赢得队伍出手的先机。

选择出战的兵种后，实战过程的兵种衔接就要注意了。比如说，大天使有18的速度，拥有绝对的先手速度，那后续的衔接部队就应该是11的毒蝎狮，或者更快的黑龙，这样才能保证整体的战局有流畅的攻击。此外， PK过程中的策略也很重要。比如PK过程中的搭配，还有站位，通常都会让你一着不慎，满盘皆输。目前，大部分玩家都会选择“大天使+黑龙”的搭配，这体现在速度的优势上，但选择拥有远程力量的神射手，那就加上了更强的攻击力。通常情况下，神射手必须站在中间的位置，威慑力大，而且其他兵种也能对其远程力量进行更好的保护。当然了，肉盾兵种的安排和站位也是非常重要的，因为要避免在PK过程中，被对方抢到先手后进行大范围魔法攻击。

种族PK赛：种族荣耀由你实力见证

众所周知，《英雄无敌在线》中有八大种族，每个种族都具备自己的特点和优势，因此，种族PK赛的推出，无疑是为玩家搭建了展示自己策略和技术的大秀场。想想在种族PK赛的单城作战中，参赛的玩家只能携带同一种族的1~7级兵种出阵，每个兵种限带一队——没有了以往的强强联合，要想胜利就得靠自身的实力。

俗语说得好：强将手下无弱兵。即使是种族内最弱小的兵种，只要你指挥有方，同样可以给你带来意想不到的效果。就如速度平平的近战戟兵，可以有效保护远程兵种，而行动缓慢但数量巨大的骷髅以尖刀阵突入敌阵，也未尝不可。不过，当这种PK赛的规则公布后，确实在军团里掀起了不小的波澜，个个都惊呼某种兵没练过，第一次种族PK赛，好多玩家都是带兵星很低的兵种上阵的。



要说种族PK赛吸引人的地方，由于每个种族都必须全部上场，必然会产生很多新战术，给其他观战玩家带来的，也许就是一次次的惊喜。不然，像以往那样，玩家为了旗开得胜，自然选择最强悍的兵种进行组合，直接影响就是在56个兵种内只选择几个，感觉挺单调的。同时，PK赛的天平规则还说了最强种族再下次禁用，那就会是冠军轮流转，有更多玩家的新战术涌现。很不错的规则，给了冷门兵种登台亮相的机会，也挖掘了新的战术组合，难怪有玩家给这种PK赛形象比喻为“戴着枷锁去跳舞”。

PK赛奖励：全民皆奖成就财富英雄

凡是比赛都会有奖励的，《英雄无敌在线》四大赛事的奖励不可谓是不丰富！从至尊荣誉坐骑到海量的经验值奖励，从一洞+6装备、龙魂到抽奖代用券等，玩家获得的奖励真是五花八门，而且，玩家晋级的次数越多，能拿到的奖品就越多。四大赛事的流程相同，而比赛的时间不同，比如说，比赛虽然都是在晚上20：00开始，但常规PK赛是在每周六，大众PK赛在每周三，极限PK赛在每周五，种族PK赛安排在每周二，这也就意味着每位玩家每周有四次的获奖机会。

每次比赛中各级别段的前八强，除了有装备和道具的奖励外，还有环绕身上一周的光效奖励。有玩家将冠军角色的游戏截图放上论坛，那炫丽的风采可羡慕了不少玩家呢。通过资格赛的每位玩家，也都会获得入围奖，获取经验、抽奖代用券、技能书等奖励。那么，其他没有入围的玩家怎么获得奖励呢？

参赛选手在PK场上激战的同时，其他玩家可没放松，除了观战学习技能和策略外，很多玩家都会参加“赛事资助”。在晋级的玩家中寻找平日里结识的好友，将自己的金币投给他们，不仅可以助好友一臂之力，拉近朋友间的距离，还能从这种资助中获得收益。不过，这种投资有风险的，需要你智慧的投资眼光呢！

※ 游戏名称：大话水浒　※ 运营公司：搜狐畅游
※ 游戏类型：Q版回合　※ 官方网站：dhsh.changyou.com





大话水浒大过年，搞装扮靓过家家

对于执着于回合游戏的我来说，回合就意味着任务和组队升级，每天乏味的重复着同样的事情。闲暇的时候，我会买点家具打扮一下自己的小屋，或者什么事情都不做，只是在自己的小屋里做做生活技能，或许小屋比任何朋友陪伴我的时间都要长久。





豪华装修迎新年



在《大话水浒》的房屋管理员处，大家可以根据自己的经济情况和喜好购买房屋。房屋分为普通房屋和小区房屋两种，每种房屋又都分为小型、中型、大型、豪华型四种户型，当然不同户型的房屋在使用面积和舒适度等属性上是有差异的。

小区房屋与普通房屋一样，也是以购买的方式获得，当然价格要贵一些了，但绝对物超所值。小区位于海边，放眼望去，晴空万里，水清沙幼，小区内还有游泳场、保龄球馆等配套娱乐设施，闲时在里面漫步寻访，随时都会有意外惊喜哟。

既然是过年，装修的主题也就必然是和过年相关的，比如在进门的地方放上一张虎皮地毯，或是在房间里放上一张豪华卧龙榻，然后再用虎皮地毯叠放在上面，新年的气氛就活跃起来。但是如果你想让整个房间看上去协调美观，摆放的角度就很有讲究。在家园里，床可以供你和你的配偶休息，恢复自己的体力和法力。适当的休息还可以使精神变得振奋，使战斗时领悟到的经验更多。使用床后获得经验道具"梦境之魄"，使用道具时可获得多倍经验时间。床的等级越高，获得的经验倍数越多。



小区式居住环境

小区房屋也是以购买的方式获得的，当然价格是要贵一些了，每个小区内有108座房屋。这108座房屋都是独门独户的，拥有自己的独立外观，在升级房屋之后房屋的外观也会随之变化。精心打造的小区地图位于海边，放眼望去一片晴空万里水清沙幼。并且拥有各种娱乐设施例如游泳场、保龄球馆等等，闲时在里面漫步寻访，说不定随时会有意外的惊喜。

除此之外还可以观赏到小区内其它住户的房屋，路过朋友的家可以进去串串门子，这才是惬意的在享受生活吧。以后将开放房子的展示功能，屋主可以选择要不要让别人看见自己在做什么。设置了的房屋在屋顶会以小动画的形式显示出屋主在屋内的情况，比如显示出一男一女头像很亲热在说话的样子，那代表屋主和他的另一半都在家里，具体在做什么咧？嘻嘻自己进去看看就知道咯。再比如住在暗恋对象的旁边，随时都可以关注他的一举一动，他是在工作、闲聊，都可以第一时间看到，那真是太好了。总之您的邻居或好友在里面做着一些什么事情，是在闲聊、休息还是工作，只要看见房屋上方的显示动画，一切都一目了然哦。





小区房屋的舒适度比普通房屋的要高，舒适度会影响活力值的增长，而功能家具的使用都是需要用的活力值的。所以小区房屋不光是美观、炫耀，最重要的是它真的能起到很大的作用，对于人物角色的成长有很大帮助。在小区里，不仅可以购买到一级家具和基本家具，还能够直接购买二级家具呢，二级家具在普通家园里是买不到的哦。二级家具不光是造型上好看，效果上也比普通家具好很多。





物品名称	外观	家具等级	可提升舒适度上限	消耗活力	说 明
美味棉花榻		2	0	50	卡通风格家具，2级床，燕涎蚕丝制成的床榻，能迅速恢复体力。适当休息可以进入2.1倍经验的精神良好状态。
一笑回眸百媚生		2	25	0	古典风格家具，2级屏风，仕女更衣用的屏风，能增加家园内的舒适度。
斋缘柜		2	25	0	古典风格家具，2级柜子，缘木打造的柜子，据说只有有缘人能得到，能增加家园内的舒适度。
普通小花瓶		2	15	0	现代风格家具，2级装饰瓶，普通人家的装饰花瓶，能增加家园内的舒适度。
太极两生瓶		2	15	0	古典风格家具，2级装饰瓶，张三丰的爱物，能增加家园内的舒适度。
太师椅		2	25	0	现代风格家具，2级椅子，达官贵族使用的椅子，能增加家园内的舒适度。
两小无猜		2	15	0	卡通风格家具，2级娃娃，一对的娃娃，送心上人最好了，能增加家园内的舒适度。
兔宝贝		2	15	0	卡通风格家具，2级娃娃，可爱的玩偶，适合温柔的女生，能增加家园内的舒适度。
小猪快跑		2	25	0	卡通风格家具，2级地毯，可爱的猪形地毯，孩子们喜爱的东西，能够增加家园内的舒适度。
唐代小字画		2	15	0	现代风格家具，2级字画，唐代大师的真迹，非轻易能得到，能够增加家园内的舒适度。

小区内设有个积分排行榜，上面会登出该小区积分前十名的住户。上榜的可都是些富人中的富人，让人羡慕的对象。可以去富人们的家里看看，见识见识最高级的房屋是个什么样子，碰巧屋主在家的话再多跟他们套套近乎，说不定他们一开心就送你一份大礼呢。









休闲乐趣，四处摘菜

不知道从何时起，摘菜已经成为一种游戏时尚，但在这款游戏中，摘得却是红豆。在应天府中有那么一位帅气无比却又眼神迷离的NPC，他的名字叫做轩辕轼。为了寻找自幼便青梅竹马的芙蓉妹妹，轩辕轼伫立街头，将芙蓉妹妹送给他的红豆分发给每一位路过的玩家进行种植，希望有一天这些红豆能够到达芙蓉妹妹的手中，到时就能找到他至爱的人了。

红豆除了能帮轩辕轼找到他的芙蓉妹妹，其实还另有妙用。将红豆加工制成相思豆，然后把相思豆送给自己心仪的MM，就能增加你和MM之间的友好度了。玩家种植的红豆成熟后，其他玩家是可以“窃取”的，所以在看好自己红豆的同时，别忘了惦记其他玩家的红豆，打一场最人人开心的菜园守卫战！

之前的版本中的菜不是种在自己家中的，玩家也不需要为自己的红豆树洒水除虫，当然满世界找不到自己的树的情况也是有可能发生的，大话水浒更新后，玩家的红豆是可以种在自家或者别人家庭院里的，但是需要每天浇水，玩家不需要每天守着网页摘菜，平时也可以在RPG游戏中玩摘菜啦！



除了每天都需要参加的科举乡试、回到未来和田径压宝之外，还有许多常规的游戏任务，当然大部分玩家的游戏重点会放在周末任务上，再配上春节活动和采摘红豆，这个寒假注定忙碌且充实……

※ 游戏名称：天龙八部　※ 游戏类型：武侠
※ 运营公司：搜狐畅游　※ 官方网站：tl.changyou.com/events/zhuanti/20100115/



剑影侠情
最武侠的网游 春节资料片

举国欢庆的春节就要到啦！《天龙八部》的玩家们也迎来了2010年第一个资料片“剑影侠情”。作为《天龙八部》的忠实玩家，柚子我可是期待了好久了，怎么说新年也要推出些好玩的东西给我们吧！

后来终于陆续在《天龙八部》官网看到新闻和专题页面啦，哇！新年资料片的内容可真是丰富！有疯抢财富的“金玉满堂”，有咬文嚼字的“收集春联”，还有超可爱的布老虎宝宝可以拿，最重要的，是有专门泡MM的活动“恋爱达人”！柚子对这个可是很感兴趣的，嘿嘿！谁叫咱是光棍儿一条呢，我可想早点找到老婆呢，不然再过一年，就要一个人过“20111111”这样的极品光棍节了，那简直太杯具了！

是不是罗嗦太多了？好，下面就开始介绍柚子在新年资料片“剑影侠情”中最新最热辣的体验吧！啊……再罗嗦一句，因为一月二十二日“剑影侠情”资料片才刚刚开放，有很多内容，柚子我也还没来得及体验，所以就只能先跟大家分享我玩到的啦！

疯抢财富！让帮主大人抓狂的“金玉满堂”

一上线，就被帮主大人逮住了。

“柚子啊！人都差不多到齐了，赶紧过来！”

“帮主大人，什么事啊……”我还想赶紧去看看有啥新鲜东西可以玩儿呢。

“挖矿啊！有帮派资金拿，又有经验拿，大家都到了！”

“这个这个……”

“我说你小子好歹也是帮里官员啊！做点贡献行不？”

哎，话都说到这份儿上了，只好去了。帮主大人一声令下，在巨大的“万劫灵石”那里开启了任务。然后大伙都撒丫子跑开了，满世界的找刷出来的矿石啊…… 这个任务要至少学了一级挖矿才可以做。早知道，我就不学挖矿了，不就可以不来了？嘿嘿。

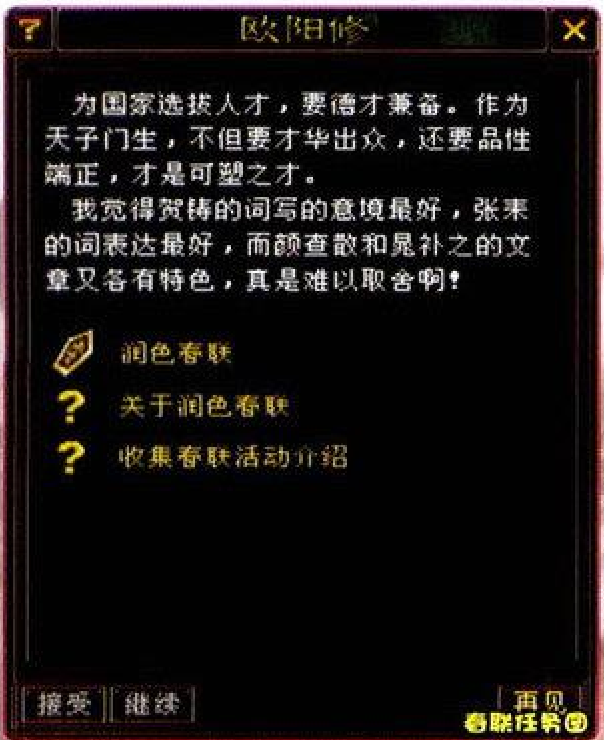

拉轰的“万劫灵石”


开始任务后刷出来的小矿石

话说回来，挖这个破石头，奖励还真不少啊，有经验拿，还有武魂技能书、珍兽舍利子之类的，而且还能给帮派增加资金呢！大伙都挖的热火朝天的……

总挖自家的貌似不过瘾，一会就挖完了，柚子还抽空去别的帮派去偷矿石了，哈哈！当然咯，免不了被人追杀…… 不过总比蹲自己家里扛着镐头做苦力有意思啊！

不过柚子对这个任务还是有点意见的，大过年的，干嘛灵石要叫“万劫”啊！多不吉利！换成叫“祈福”之类的多好…… 不过无所谓了，帮主大人满意了，赶紧溜吧，玩儿别的去咯！



春联任务图

友谊万岁！谁有下联啊？

从帮里跑出来，马上就去找新东西体验，不过貌似暂时只有春联任务可以做。于是一番折腾，搞到了一些春联，各式各样的都有。

不过任务蛮复杂的，要用两个文笔垃圾的春联，合成一个文笔还可以的春联，再合成文笔强大的春联……而且强大的春联才能获得好的奖励……

经过坚持不懈的努力，期间血汗省略……终于凑齐了一副文笔强大的春联……不过使用之后才发现，必须要找到持有下联的玩家组队，才能完成任务哎。这次“杯具”了……春联BUFF只有三十分钟啊……赶紧找吧！打开好友列表，到处找人问啊！

“你有xxxx的下联么？”

“没有哎！我还没做那个任务，好玩儿么？”

“额……超好玩……”

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■文：柚子 ■编：朱朱 ■美：grass

“真的啊？那我也过来玩，等我哈！”

总算找到持有下联的朋友了，那家伙也正急得团团转呢！完成任务也获得了很不错的奖励哦，算是没有白忙活，有土灵珠、金刚砂、天罡强化精华、珍兽滋补丹、马鞍、易容丹：小兔兔、飘飘鸭、烟花等等等等……

不过抛开这些奖励不说，柚子觉得这个春联任务给了我更好的奖励！那就是，让我跟很多蛮久没联系的朋友又玩到一起了！大家一起对对联，一起团团转，很是开心！

想想也是，有的人加了好友，渐渐就联系少了，渐渐就走远了，现在又在一起开心玩了！我们玩游戏不就是为了开心，为了结识更多一起获得快乐的朋友么！

泡MM任务！杯具的光棍儿！

杯具的事情又来了，柚子我一直期待无比的泡MM专用任务“恋爱达人”，居然要到二月八日才开放！为什么啊为什么啊……柚子只好先看看任务介绍解馋了……

“恋爱达人”任务需要在NPC“邱碧特”处领取“情书”，然后找到你想泡的MM（当然也可以是GG），使用情书。然后就有可能成功获得“异性的垂青”，如果你人品够烂，也欧可能获得“伤心断肠”状态，将会在一段时间内不能再给人递情书。

嘿嘿，这可是给光棍儿们提供了一个绝佳的搭讪机会哦！对于本来就已经郎情妾意的小两口来说，也完全值得一玩。等他失败，看看他“伤心断肠”的样子，气死他！哈哈！柚子相信，到时候我一定是顺风顺水，能抱得美人归！就等这个任务开启了！闲逛的路上，又遇到好多甜蜜的情侣，真是嫉妒死我啦！


美女也抱我一下吧！


我连这个家伙都不如么……

万分期待的新珍兽：布老虎

美女没指望了，柚子就只好关心野兽了！这次资料片推出的新珍兽布老虎，真是萌到爆浆！不过柚子也暂时没搞到手，还处于YY状态中，咱们一起YY吧！

话说这个布老虎，柚子小时候还真见过，是在外婆家里。床上有这么一个可爱的布老虎枕头，很多小孩子的鞋啊帽子啊，也是这样一个老虎头。

想必爸爸妈妈都希望孩子虎头虎脑富有活力吧，所以把帽子鞋子枕头都做成这样啦。今年是虎年，布老虎也就在《天龙八部》重现江湖了！让我们大家跟布老虎，一起虎虎生威，一起在2010年好好虎一把！

说了那么多，咱们来看看珍兽布老虎的可爱样子吧！

哼哼，虽然柚子是光棍儿一条，不过在见识了这么可爱的布老虎，YY了这么久之后，我认为：布老虎完全可以跟女人相比！甚至，布老虎有女人比不了的八大优点！怎么，你不信啊？听我慢慢道来！


布老虎打滚全家福


幻化后的拉轰版布老虎

布老虎从小就跟着你，老婆不能

没错，布老虎从出生开始，就伴随着你出生入死，疲累了当靠枕，打架了当助手，现代社会不兴童养媳，也没有指腹为婚，谁见过老婆从小就是老婆的？

布老虎胖乎乎软绵绵的，可老婆要减肥

先不论布老虎里面填充的是空气还是棉花，单从外观看上去，就是胖乎乎、软绵绵的，最适合抱在怀里，可是老婆总喊着要减肥，即使你不停对她说“我喜欢丰满一点的……”

布老虎只需要随便遛一遛就好，陪老婆逛街可不这么简单

布老虎处于出战状态下，肯定会紧跟你的脚步，你到哪儿它就到哪儿，绝没有一丝怨言，即使休息，也是在随身的兽栏里，不像老婆，逛街的时候，跑腿的是你不是她！

布老虎可以帮你加血加气，老婆只能加血，还必须是固定门派

布老虎虽然是外功型宝宝，但是要知道，忠心护主的宝宝，可以与主人共生，同享生命，也可以以身献祭，为主人提供无尽的气，而只有峨嵋门派的老婆才能加血。

布老虎可以很萌地打滚，老婆在《天龙八部》里绝对不可以！

布老虎总说：打滚什么的最讨厌了！一边说还一边打滚晃脑袋，再加上忽闪忽闪的大眼睛，谁不中招？老婆开心了可能也撒个娇，但是，你要知道《天龙八部》里不可以打滚的。




时尚的“阿凡达”布老虎

布老虎能变大变小变色，老婆虽然也会，但那可能是假的

提升布老虎的悟性，它可以变得如同《阿凡达》的纳美族人一样高大，将它幻化，它可以成为彪悍的BOSS造型，当然，繁殖出的二代还有8种变异的不同外观。老婆虽然也能整容

布老虎能帮你打怪和PK，却不会惹事，老婆则可能是斗争的根源

珍兽宝宝是用来辅助PK和加速打怪的，外功型的布老虎力量超强，却不会惹是生非。而老婆，常常是引发斗争的源头——不是被抢了，就是准备被抢，或者正在追。

布老虎可以用来追老婆，想通过老婆的交际网找新欢？同情！

有点可爱，有点民俗，重要的是有内涵！既有传统年味，又有江湖风范，布老虎用来讨好老婆，那是再好不过了！而你想通过老婆找寻新欢？嘿嘿……

哈哈，好啦，这些都是柚子我的胡扯啦！各位光棍儿跟我一起自我安慰一下还行，已经有老婆的同学，可千万不要傻到去跟老婆说这些哦！除非你不要命了！哎，这次《天龙八部》的“剑影侠情”资料片，还有好多东西没能体会到呢！真是等不及了……希望各位《天龙八部》的玩家，和柚子一起期待更开心的游戏旅程哦！最后祝大家在《天龙八部》每天都过得开开心心！虎年吉祥！虎虎生威！

完美专区

※ 游戏类型：角色扮演
※ 运营公司：完美时空
※ 官方网站：www.w2i.com.cn
※ 目前状况：公测(2009-12-02)

人鱼之恋 邂逅

当众神不再眷顾我们的时候，我们会用自己的方式，来反抗命运！“为了表达对造物神盘古的尊崇，诸神在创建完美大陆的时候基本上是参照人界布物的，从地形、地貌，气候，无一不如此。然而令人难解的是，诸神创世之后留传下来的神旨中，显示在主大陆之外，还有着一片不被人所知的全新广阔大陆。人们有理由相信，在完美世界的主大陆之外，还有着未被世人所知的神秘乐土。”

——摘自《完美大陆史地方志》



完美世界前传 人鱼传说

www.w2i.com.cn

梦想开始的地方

寻梦港是这样一个地方，在整片完美大陆的东南部海岸，寻梦拥有天然的良港，蔚蓝色的海域物产丰富，每年都会有大批人类第一流的各宗高手，自这儿出发，去寻找传说中的新大陆，寻找他们梦想。寻梦港也由此而得名。未被世人所知的神秘乐土如同毒药一般牵动着人们的心弦，大航海的篇章从此揭开，无数鲜衣怒马的少年，在这儿飞扬着他们的青春，与心爱的女人拥别后，驶向茫茫苍海。

这也使得三千年以来一直寂静的港口商贾云集，逐渐发展为整个完美大陆上最具实力的都市之一，隐隐与“五帝名都”分庭抗拒。 当人们已经渐渐忘记了那些扬帆出海的寻梦少年，少女的青丝也逐渐染霜。直至大难迭起的那一天，遥远的海天一线上，终于等来了天际的归帆……

相识

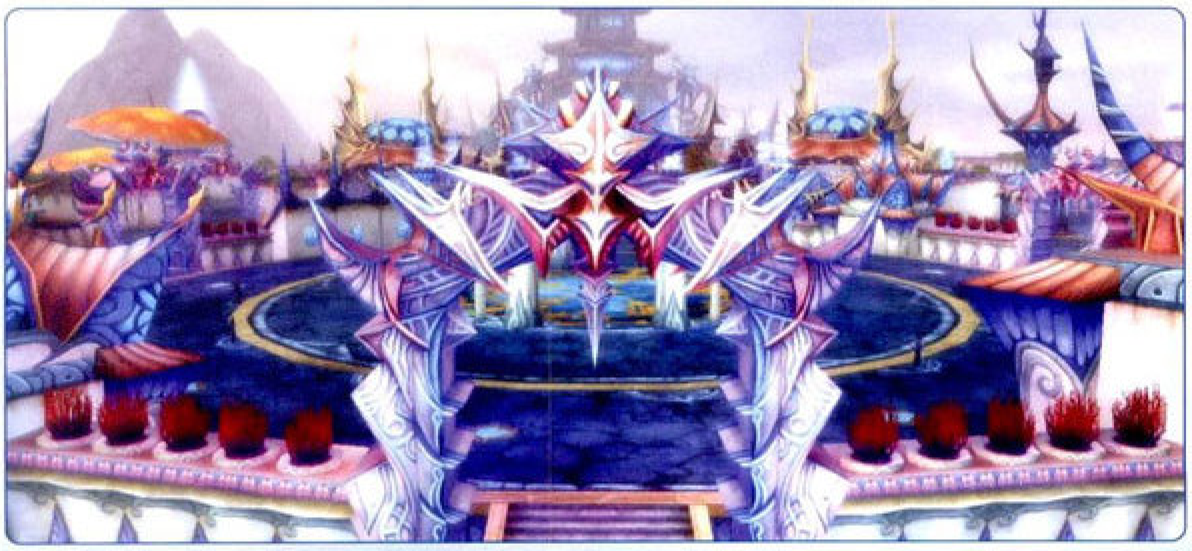
吴鳟用长了蹼的淡蓝色大手拔开创界碑上青绿色的苔藓，细长的手指沿着石碑上的纹路抚摸下去，辨认着残缺不全的文字——当众神不再眷顾我们的时候，我们会用自己的方式，来反抗命运。

手指触摸到这些古老残缺的痕迹，内心掩饰不住的激动起来，最后还是忍不住内心的激动，大声地喊道：“找到了！我找到去大陆的路了！！哈哈哈哈！”

外表已是一名稳健汐族刺客的吴鳟，其实还年轻。在完美大陆游历的这些日子，他交了不少朋友，其中最为特殊的，大概是法师欧若曦。

而后的游历，因为有了欧若曦的陪伴，热闹了不少。吴鳟完全不像一名藏在暗处擅长出其不意攻击目标的刺客，他热情、大胆，并对新鲜的事物充满了好奇。第一次看见欧若曦的抱抱兔宠物时，居然像个孩子一样带着兔子疯了一整天。欧若曦虽然会时不时如同姐姐一般教育这个傻孩子，可她越来越习惯待在这个皮肤冰冷，却内心火热的大男孩身边。





这天，吴鳟突然收到一封来自家乡的信，信是惊涛城的长老写给他的。信中要他去探望一位人类朋友，他多年前因海难曾流落到惊涛城数年。虽然现在已经返回完美大陆多年，但长老十分挂念这位异乡的朋友，无奈于两地相隔甚远，于是拜托吴鳟前去探望。

吴鳟和欧若曦两人一路打探，最后在渔村找到了曾经流落惊涛城的游茗。游茗说起了曾经在惊涛城的种种见闻，三人相谈甚欢，言谈中游茗谈起汐族最有名的传统——成人礼。

关于汐族这一传统的种种描述引发了欧若曦极大的兴趣，由于吴鳟是未成年就出走惊涛城，故他对成人礼所知不多。在欧若曦好奇地追问下，吴鳟决定带着她一起回惊涛城，让她亲自感受这个具有汐族特色的成人礼。

邮箱：realyueyue_1985@126.com ■文：浅浅的风 ■编：月月 ■美：小米

成人礼

汐族的子孙，勇气、体力、智慧、灵巧、意志、忠诚、牺牲。这是你们必须要继承的七个品德，你们当以照顾他人为荣耀，你们当以担当为荣耀，你们当以使命为荣耀，你们当以战斗为荣耀，直至你们可以安息的那日。

——《汐族祖训》

吴鳟带着欧若曦回到惊涛城，惊涛城与完美大陆完全不同的建筑、风土人情，让一直生活在完美大陆的欧若曦震惊不已。如同鱼一般的流线型建筑巍峨矗立，四处精美的装饰无处不体现着汐族的智慧。

吴鳟和欧若曦的到来受到了汐族人的热烈欢迎，这些质朴的人鱼用自己的方式表达着快乐的心情。

吴鳟表达了自己的意愿之后，很快，成人礼的仪式便开始了，汐族长老亲自为他主持了成人礼仪式。

“汐族的子孙，勇气、体力、智慧、灵巧、意志、忠诚、牺牲。这是你们必须要继承的七个品德，你们当以照顾他人为荣耀，你们当以担当为荣耀，你们当以使命为荣耀，你们当以战斗为荣耀，直至你们可以安息的那日。”长老沉声念到“你准备好了吗？”

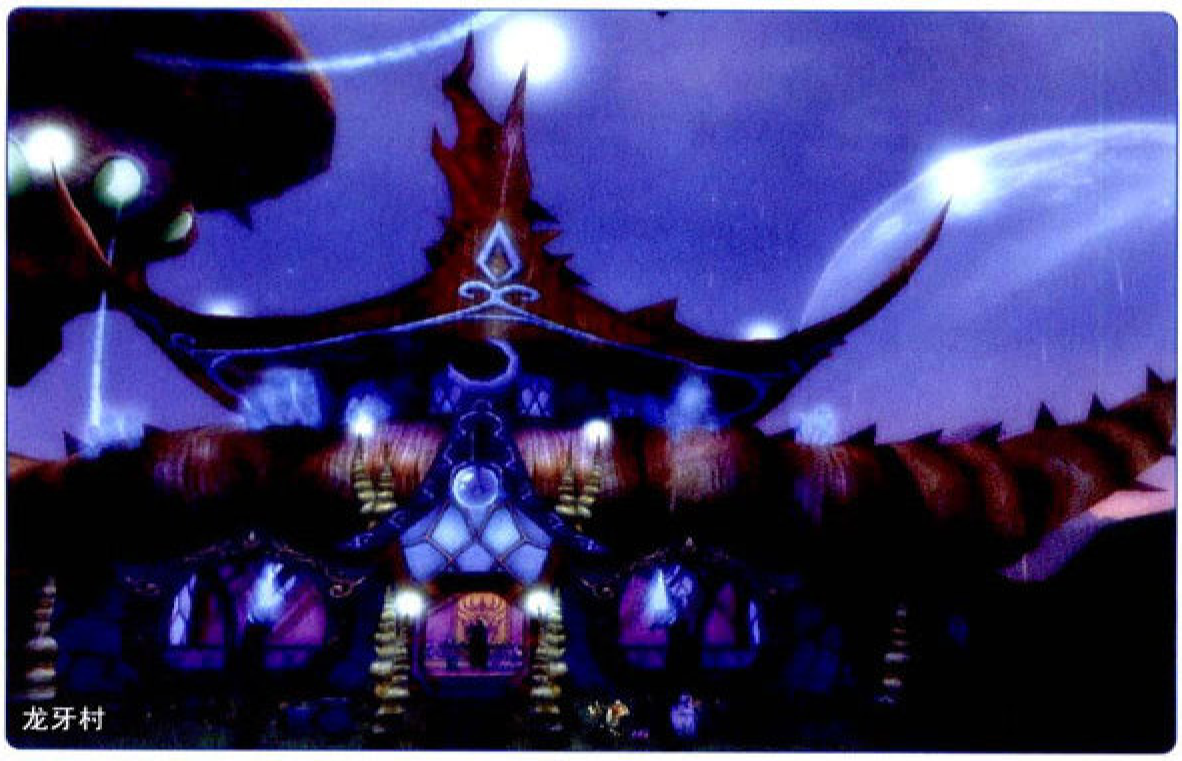
“准备好了！”吴鳟兴奋的眼神神采奕奕。

“好的，我现在就将这七项考验交给你，每完成一个考验，就会获得一枚汐族勋章，当拥有7枚勋章的时候，你就是拥有七美德的汐族勇士了。”

“我会完成每一项考验的！”吴鳟信心满满地回答长老。


冬季校服装（男）


人鱼-男


龙牙村

勇敢考验——杀10只朽木怪。
体力考验——潜入白沙滩附近海域，采集5个废弃的水晶。
灵巧考验——捕捉5只飞在空中的止血小虫。
智慧考验——从一大堆真真假假的螺壳蟹里，找到假的螺壳蟹，并杀死。
忠诚考验——自己或者与同伴一起，抓获“偷盗的人鱼少女”。
意志考验——前去阵法中，坚守住阵地，完成长老给予的任务。不管发生任何状况都不要离开。
牺牲考验——采集鲜花去给牺牲的汐族英雄墓碑献花。

吴鳟和欧若曦完成了长老的7个嘱托，明白了作为一名汐族战士的职责和生活。完成成人礼，他们也蜕变成长为一名成熟的战士。

远征

吴鳟与欧若曦在惊涛城小住的时间不算短了，欧若曦开始若有若无地流露出思乡之情，吴鳟默默地将这些看在眼里。准备找个合适的时机就跟长老们告别，离开惊涛城，和她返回完美大陆继续探险。

就在吴鳟向长老提出此想法时，惊涛城长老痛苦的表情引起了他的注意。在吴鳟的再三询问下，长老终于告诉他这个关乎汐族存亡的一个秘密——能量水晶。

汐族的城市能够运转下去，全是依托能量水晶的作用。汐族的先辈在很早之前发现了能量水晶，并通过对它的开发利用，使得汐族科技飞速发展，并在短期之内超过了完美大陆。就在怨灵大军开始有进攻完美大陆的迹象时，汐族祖先利用水晶的力量发动禁咒，消灭了怨灵，然而禁咒却失去控制导致禁咒之海结界的形成。

过分的依赖能量水晶，也是汐族文明无法扩大下去的制约因素，尽管长老们一直致力于新能源的开发，但始终无功而返。

吴鳟想起了自己第一次离开惊涛城的时候，看见的界碑上的文字“当神不再眷顾我们的时候，我们会有自己的方式，来反抗命运！”一种沉重的感觉在心头荡开。

长老拍拍吴鳟的肩膀，接着说，多年来的持续开采以及怨灵对能源水晶母晶的污染，它晶已经逐渐枯竭。这威胁到整个汐族的未来，没有能量水晶汐族的生活将不堪设想，甚至可以说，汐族的文明有可能被从历史上彻底抹杀！

于是，为了得到没有污染的能量水晶，不断有成年汐族被秘密派往远洋寻找新的能量水晶矿。但……这一次搜寻队并不能如期返回，长老感到深深的不安，有种不祥的预感笼罩在他的心头。

吴鳟主动请缨，求长老让他去寻找搜寻队的成员。长老喜出望外，遂将重任交给二人，并嘱咐一路小心。

二人告别长老之后一路向北行走，经历过成人礼洗礼之后，见到这一路与怨灵拼搏的勇士们，内心充满感慨……


夜色

结语

远征的道路充满艰险，与怨灵的对抗注定困难重重，能否夺回能量水晶，将是转变汐族命运的关键。未来的挑战在等待这对情侣，祝他们好运！

※ 游戏类型：角色扮演　※ 官方网站：chibi.wanmei.com
※ 运营公司：完美时空　※ 目前状况：公测(2008-01-25)

手把手教你打造极品战魂
战魂打造全攻略

战魂是《赤壁》全新资料片热血战魂的重中之重。按字面上的解释来说，战魂就是灵魂深处的力量，是古代名将注入我们体内的灵魂。当我们和战魂合二为一（书面说法叫觉醒），名将就会现身，发出致命一击，同时附加各种状态，沉默、眩晕、禁食。总之战魂就像我们一个最亲密的伙伴，不可或缺。

既然战魂如此重要，那么该怎样选择和打造一个合适的战魂呢?

打造战魂第一步：适合自己的才是最好的

现在《赤壁》中出现的名将战魂主要有关羽之战魂——武圣、小乔之战魂——魅生、诸葛亮之战魂——伏龙、夏侯惇之战魂——狼目、甄宓之战魂——洛神、周瑜之战魂——顾曲、黄忠之战魂——神射、甘宁之战魂——斗魂、张辽之战魂——召虎等。


名将战魂伏龙

名将战魂不同，所附加的属性和技能也不同。例如魅生战魂其主要附加治疗属性，从1%到3%随机产生，同时偏重救护类，红颜舞可以附加禁食效果，国色天香则附加治疗属性，所以说此战魂是主舞副扇等奶妈职业的最佳选择，当然有攻击属性加成的魅生就更好了（小记的魅生就是攻击12，生命15，治疗+3%的极品魅生）。顾曲也有几率出现治疗3%的属性，而攻击加成是顾曲自带的，所以也有一些奶妈选择顾曲。但从整体来看，还是魅生更适合奶妈。

另外，对于现今《赤壁》最火爆的职业百变弓来说，神射战魂当仁不让。不过神射的附加属性并不是很尽人意，生命、体力和生命恢复的基本属性让很多追求攻击的百变弓选择狼目或者斗魂等其他战魂，而放弃神射。神射虽然附加属性不是最好，但神射的技能定军射可以降低敌人的间抗，对于百变弓横行的战场还是非常有效的。

至于其他职业，比如爪子可以选择伏龙，伏龙的技能八阵图附加沉默属性，而第二个技能奇门遁甲不仅可以提高自己的限制抗性，还能提高速度，爪子们当然喜欢了。长兵职业可以选择斗魂或者狼目，都有很好的技能加成。


极品神射

每个战魂都有自己的特点，游戏中的职业多达十几种，到底要怎么选择，还要根据个人职业、装备来决定。要知道，适合自己的才是最好的。

打造战魂第二步：战魂属性的选择

战魂按属性分为普通战魂与名将战魂，按等级分为绿色战魂、蓝色战魂和紫色战魂，其中紫色名将战魂的属性最好。

紫色名将战魂

要想制作紫色名将战魂，必须先要获得相关名将的沉睡战魂。在云台处的九天玄女处，玩家每天可以接取一次沉睡战魂任务，完成任务可以获得一个沉睡战魂。另外在要塞白帝城的阵营内，可以领取到金色的战魂任务，完成后可随机获得对应的沉睡战魂。


白帝城战魂任务



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

邮箱：realyueyue_1985@126.com ■文：紫烟 ■编：月月 ■美：小米

沉睡的战魂没有属性，不能携带，需要玩家对他们进行觉醒。觉醒战魂，首先要在云台前NPC战魂小学徒（278，254）处，1玉每本购买对应的名将战魂生产配方，把沉睡的战魂和觉醒道具放入配方即可生产同名的名将战魂。普通觉醒道具元灵珠可以在小学徒处购买价格10J，使用后可以做出绿色战魂，较低几率做出蓝色战魂。也可以用5元宝购买幻灵珠，可以生产出蓝色战魂，较低几率生产紫色战魂。绿色战魂和紫色战魂可以在炼魂师处进行升级，加入一定数量的化魂道具化魂符（元宝商城物品5元宝一个），即可获得顶级紫色名将战魂。绿色战魂成长为蓝色需要1个化魂符，蓝色战魂升级成紫色需要5个化魂符。


沉睡战魂任务





紫色名将战魂属性

战魂本体属性：战魂本体属性一经形成，终身携带不可改变。不同的战魂呈现的属性各不相同，同名战魂出现的属性也各不一样。但每种名将战魂都有一个固定的属性，比如魅生的治疗属性就是必带的，无论怎么制作都会有治疗属性，但数值却从1%到3%不等。其他两个属性则是随机的，出现几率比较多的是生命值和体力值，较小几率出现攻击属性。神射的基本属性是生命、体力和生命恢复，较小几率出现爆伤+1%的属性。而即使是基础属性生命值，也从12到30点不等。所以对于追求极限的玩家来说，生产的紫色战魂越多，选择的机会就越大。

战魂等级：战魂等级的提升需要杀怪才能获得，战魂等级为人物等级的五分之一，也就是说一个80级的玩家可以携带的战魂最高等级为16级。当战魂达到16级之后，玩家打怪将不会再获得战魂成长度。玩家获得战魂成长度只有打怪获得，组队打怪不影响获得成长度的数值，所以提升战魂等级的最好办法就是组满一队人去杀怪，最佳杀怪地点白帝城。

精炼属性：精炼属性是玩家在炼魂师用魂晶石打造后的属性，这些属性在装备后同样可以增加人物本体属性。精炼又称炼魂，炼魂和我们平常所说的武器炼化系统差不多，炼魂的最高等级为15级，附加属性为生命值1500点和攻击150点，并且可以提升战魂技能的各种效果。

成长品质：成长品质是系统根据战魂的综合属性给出的综合评价。主要从战魂资质和等级来参考，一般资质高的战魂品质评价就会更高，评价分为5个等级——普通、优秀、杰出、卓越、完美。

战魂资质：战魂资质分为力、灵、命和神四个部分，力决定战魂觉醒后给敌人造成的灵魂伤害；灵决定战魂觉醒后给敌人造成的灵魂伤害的暴击几率；命决定元神值上限；神决定元神值的恢复速度。战魂资质可以通过洗髓来成长，最高资质为22级。

打造战魂第三步：洗髓、炼魂和重生

选择好名将战魂之后，就要对自己的战魂进行打造了。打造战魂是一个非常庞大的工程，因为其需要大量物资。对于一般玩家而言，量力而行是非常重要的。在长安城未央宫前NPC炼魂师（282，251）处，我们可以对自己的战魂进行炼魂、洗髓和重生。

刚刚说过战魂的精炼属性是玩家在炼魂师处用魂晶石打造后的属性，这个属性将直接附加在携带战魂的玩家身上，对玩家来说非常重要。

战魂精炼需要魂晶石，魂晶石在完成要塞白帝城任务中获得，市场价格在10—20J左右，使用魂晶石可以对战魂进行打造，打造有两种结果，一种是成功，战魂精炼等级+1，战魂精炼属性生命值和攻击加成增加。另一种是失败，在没有使用商城道具返魂符（价格50银元宝）的情况下，失败后的战魂将直接清0，使用返魂符则精炼属性掉1。精炼的属性越高难度越大，建议从5以上开始用返魂符。


战魂洗髓

一般人在拿到战魂后会先给战魂洗髓，但我们可以发现，洗髓后的战魂炼魂会很困难，所以建议先给战魂炼魂，普通玩家练到+5左右就可以了，目前练到最高的也就是10左右。但花费比较大，10以上需要大量的魂晶石和化魂符，外加其他战魂垫手。

当战魂炼魂达到自己预定效果之后，就可以使用战魂洗髓功能来提高战魂的资质。洗髓需要道具神木鼎，神木鼎同样是白帝城要塞出品的道具，价格在20—40J左右，每洗一次将会消耗一个神木鼎。洗髓有两种结果，一种是成功，战魂资质属性提高，一种是失败，在没有商城道具定魂珠的情况下，练髓失败会让战魂资质等级掉到最低，加入定魂珠，即使失败也不会掉落战魂品质。战魂品质最高为22级，一般15级之后洗髓会难上加难，需要玩家自己把握。品质越高，战魂的成长就越好。

战魂要获得更高的技能和属性就必须带它升级，带它升级时，他会按照当时的资质进行成长。如果我们在成长过程中对战魂进行洗髓，后期就会按照洗髓后全新数据来成长。可是这就涉及了一个问题，前边资质低的时候成长不好怎么办呢，那就需要重生。重生需要一个归魂丹（价格9元宝），可以把战魂等级清1，战魂的成长度清零，同时已绑定的战魂会变成装备后绑定，战魂的四项属性重置成未成长的数值。如果我们加入镇魂丹（圣诞礼袋里的物品），战魂重生后，战魂等级、成长度、物品处理方式均不变，重新生成对应等级的战魂属性。


战魂重生


战魂黄忠


战魂最初刻印

经过精挑细选、炼魂、洗髓和重生之后，我们的名将战魂已经初露威力，带着它征战沙场，你会发现你如虎添翼。战魂，我们的忠实伙伴！

游戏名称：风色幻想Online　运营公司：悠游网
游戏类型：角色扮演　官方网站：ago.gfyoyo.com.cn



十年经典，单机改编，《风色幻想Online》在宝岛台湾火爆上市。游戏主打女仆特色，代言人宣言“守护甜蜜的契约”更是席卷了整个ACG界，令无数宅男腐女们疯狂不已。如今，此作将要落户内地悠游网，让我们睁大双眼，共同开启幻想的甜蜜之旅吧！



守护甜蜜的契约

幻想的历史

Pc单机游戏《风色幻想》，是由台湾开发商弘煜科技于1998年12月推出的战棋类游戏。在发售初期即以感人至深的故事，搭配超高自由度的rap战略系统博得了众多玩家的一致好评，并连续蝉联了诸多电脑游戏杂志、介绍网站的期待与销售排行榜冠军。

直到2006年，《风色幻想5-赤月战争》的发售，延续了四代的菲斯多利亚篇终结，一个全新故事的开启。游戏除了动人壮阔的主线剧情外，还存在众多丰富的支线等着玩家亲自挖掘。自此，风色幻想拉开了一个新的篇章。

2008年6月，又一个风色迷疯狂的节日到来。《风色幻想XX》全新上市，游戏3D 图像引擎全面翻新，画面表现大幅进化。另外，全新导入动作、策略两大要素并重的COMBO 战斗系统，战斗爽快度满点。







幻想的延续

2009年8月18日，风色幻想台湾服务器正式运营。10年的欢乐，10年的喜爱，10年的期待，在这一天如火山爆发般冲击而来。终于，我们走到了一起，五湖四海皆兄弟……

在游戏中，能看到让我们魂牵梦萦的露菲亚。那么多年过去了，她还是那么萌。而拉克丝西那一头金色长发更显温柔体贴，画风更加精致，包装更加完美，看到幻想的延续如此顺利。爱风色的人，个个喜上眉梢。





宅男主策划的幻想特色

了解风色幻想的朋友一定已经习惯了在游戏中随处可见的恶搞吧！动漫饭的诸多“宅”元素就像我们呼吸的空气，存在于游戏世界的每一个角落。主策划“恶魔猫”更是被无数宅男腐女作为长期顶礼膜拜的重点对象。有这样一个“深度”宅系主策划坐镇，风色幻想的那些恶搞、那些“宅”、“腐”、“坑”元素能在Online版中再次重现呢？

可爱女仆陪你一起玩

《风色幻想Online》打破传统，打造出令人着迷的女仆系统，全新的概念，与众不同的设计，将让玩家们感受到前所未有的职业新乐趣。

女仆？

女仆是职业的一种，主要职务是为雇主打理家务。因时代不同，称呼也不相同，但基本工作性质是一致的。如旧时的中国称为婢女，而女



仆（maid）于日本次文化中则是对源自维多利亚时代的英国的女性仆役的特称，事实上maid或maid servant在英语中为女佣。

在日本，女佣被当作萌的对象之一，通常是妙龄女子穿着女佣围裙即所谓的女佣服（メイド服）。在ACG作品或cosplay中被使用。称呼雇主的时候大致是主人（御主人樣ごしゅじんさま）或xx大人（xx樣， xx为被称呼的对象名字）。

风色中的女仆



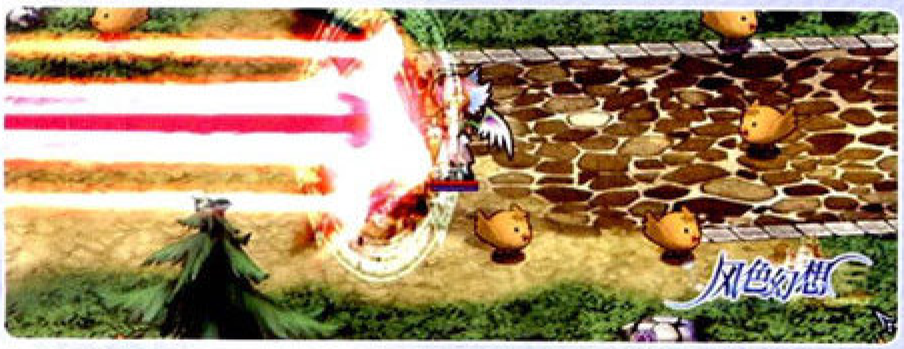
《风色幻想Online》中的女仆，绝不是为了哗众取宠而存在，它是游戏中的真实职业。本身有着一套完善的系统设定，技能、属性，武器都是自成一体。玩家选择成为女仆后，就可以寻找契合的对象让他成为你的主人。与之相对，其他玩家也可以寻找欣赏你的人，让他成为你的专职女仆，享受专宠照顾。瞬间移动、牺牲拥抱等充满恶搞，但却实用性十足的特技，将让您的游戏之路变得轻松便捷。不过一个主人只能拥有一个女仆，花心可是万万不行的哦！

地图炮计划

熟悉机器人系列动漫的玩家一定没有不知道地图炮的。苛刻的要求，不菲的代价，换来的是让人热血沸腾的场景：超酷的CG出现，一阵爆炸过后，小喽啰瞬间秒杀。

身为宅男主策划的恶魔猫大大，这次又开动了怎样的脑筋呢？命运之书作为《风色幻想Online》的一大重要道具，为在奥尔菲大陆冒险的玩家提供了非常重要的帮助。在新手阶段，命运之书为玩家们答疑解惑，指点迷津；做任务时，它又可以帮助我们随时跟踪任务进度；FRAM打怪阶段，又是玩家的魔物图鉴，不仅记录了怪物的详细数据、出没地点，更告诉了我们该怪的掉宝情况。可以说，命运之书是我们在奥尔菲大陆生存最不可或缺的伙伴！

不仅如此，它更可释放一项非常神秘的技能——圣灵专用技。玩家在游戏初期选择的守护圣灵，通过命运之书可以释放出圣灵专用技。释放圣灵专用技每次要消耗1000点气力，这意味着你辛苦打怪一点点积攒下来的力气将被瞬间用光。与之对应的，技能威力也是相当惊人，10倍于自身能力的无属性攻击，足以在瞬间将小怪们付之一炬。超强的技能画面演绎更是让无数宅男热血沸腾。如此有趣的设计，想必也只有我们的恶魔猫大人想得出吧。



宠物总动员

如今的网游，宠物系统已经遍布整个业界。网游里的宠物们，凭借着其自身独有的魅力及作用，正越来越受到玩家们，尤其是MM玩家的喜爱。喜爱收集宠物的玩家，几乎每一位都希望将游戏中遇到的所有中意的怪物收入囊中。

在《风色幻想Online》里，大家将会体验到所有魔兽皆可捕捉的革命性设定。在野外，在副本，在路上，随时随地，只要看到自己喜欢的魔兽，就可以将它收为己用。悉心培养后，即可变成强大而又忠实的贴身伙伴。



捕捉宠物的方法非常简单，先把该怪物的血量打至30%以下，然后使用“魔物捕捉卡”就可以顺利捕获了。

借由主人和宠物之间的互动，让玩家享受到如同组队打怪的乐趣。只要定时喂宠物饲料，那么它绝对是玩家最忠心不二的好帮手。

百变职业 人人超级大变身

摆脱传统单调的职业路线，独特的冒险执照是《风色幻想Online》的又一大特色，不论在任何时刻都能利用它自由转换职业。初期游戏提供6种基本职业及4种进阶职业，共10 种转变的可能性。

不仅如此，《风色幻想Online》在最新资料片中还有4种强力进阶职业供玩家选择。进阶职业是针对某些基本职业的复合优化，在保留原有基本职业特性的基础上，增添了许多全新技能。只要达到该进阶职业的转职要求，就可以成为能力更为强大的角色，帮助玩家轻松应对游戏中各种纷繁复杂的严峻挑战！

魔法剑士

拥有战士的强壮身板，又掌握着魔法的超级攻击力。把神秘的魔力镌刻在锋利的剑尖，坚硬的铠甲也无法阻挡魔法剑的威力。他们是战场的中流砥柱，是强大的战争机器，是喜欢战斗人士的第一选择。

枪斗专家

长期对枪械的研究让他们成为最佳的狙击手，流畅的射速和强大的攻击输出无愧“大炮”之称。而对于炸弹的熟练操作，更是让所有面对他们的对手感到恐惧与心寒。

执事&女仆

时刻以“主人”的安危为第一的职业，主要技能都是服务“主人”或朋友的特殊技能。千万别小看他们，当“主人”陷入生死存亡的关头，他们将会瞬间“爆气”超越极限，力挽狂澜致死不渝。

武斗专家

凭借着超高的空手道、拳击、摔技能力进行近身肉搏。他们招招致命，拳拳到位，又拥有着超高的回避能力，和他们作战是一种痛苦，与他们为敌是一种错误。喜欢高速作战的玩家，千万别错过他们哦。



《风色幻想Online》的入驻，填饱了大家因如今越来越少的Q版网游而饥饿万分的精神生活！



游戏类型：武侠游戏 运营公司：巨人网络
目前状态：测试中 官方网站：ls.ztgame.com

开源节流共双赢
09年月度经济盘点

如果你认为《绿色征途》只是其他版本《征途》的一个廉价翻版，那么当你看到密密麻麻的系统更新公告时，一定会改变这个想法。在短短五个月时间里，《绿色征途》的更新次数就达到了很多同类游戏一年甚至更多，足可见策划组对这个游戏的诚意。

在如此密集的更新中我们总会看到官方在不停地通过提高爆率、降低成本等动作协调服务器经济平衡，并确实收到了不错的效果。如果你觉得《绿色征途》贵的话，只能说你要么时间太少，要么太OUT了！

下面我们就来盘点一下09年度《绿色征途》月度重磅经济更新，看每个月，我们的《绿色征途》都在朝着什么样的方向前进。


低级药品



八月：让每一颗明珠都不再蒙尘

相关维护：掉落30秒后可自由捡取物品。

维护时间：8月18日

也许有人看见这条维护会扯出一个很难看的表情：什么嘛！这和经济有什么关系？其实如果你是一个刷怪升级党，你会发现本维护为你省下了很多不必要的支出。

一些因为其他刷怪玩家包裹满或者并不需要的闲置装备、药品，可以被其他需要的玩家获取。对于那些高级玩家可能根本不屑一顾的红蓝药品在关键时刻却能够救低级玩家一条小命，同时还不需要他们在囊中羞涩的时候把钱贡献给药店老板。

当你身上穿的是一身白蓝装时，又有多少普通玩家就是跟在刷怪玩家身后一点点靠拣白装去换身基础黄装、绿装的呢？当然，如果你不小心打出了一件不错的绿装，而你正巧不在屏幕前，也不必担心会被系统吞掉……

如果没有本次修改的存在，多少低级玩家可能在初期就会卡在装备问题上。同样也是从1级升上来的你还会小看这个设置么？本次维护大大提高了系统资源的利用率，让每一颗明珠都能够找到适合的主人。


战魂任务白装换绿装

九月：让我们挖宝去吧

相关维护：凤凰城增加NPC——天机老人，可以打造包裹或铲子，同时减少打造包裹所需布料数量；9月15日至9月28日，临时开放每日领取“藏宝图”的功能，玩家可以每天在家族地图的“家族奖励专员”处领取1张藏宝图，用来测试和体验；大幅上调用于打造铲子的原料“生铁”的爆率；降低打造白铲子所需原料“生铁”的数量，由5个下调到1个；原料生铁的最大叠加数量提高为200个；更新后，生铁的掉落几率大幅提升；为使玩家更容易挖到高级宝藏，低品质铲子合成高品质铲子的成功率提高为100%。

维护时间：9月5、15、16、19、30日

自从藏宝图这个东东出现，绿色征途就一直不停对其相关各方面进行调整，而从中我们就能看到策划在实现双赢方面有其独到之处。

表面上看，和藏宝图有关的所有维护都是朝着一个方向发展：降低铲子打造成本、提高藏宝图产量（包括后面几个月的发放宝图任务也是如此，但是九月针对宝图系统的修改尤为集中）。对玩家来说，这样的好处很明显，但对于官方来说就更是如此。

在增加了宝图的获取途径、降低铲子其他制作道具需求之后，玩家对于宝图系统的热情大大降低，而铲子的价格也的确有所滑落，相应的，玩家挖宝获取的利润空间也就更大了。

铲子的成本降低实惠到了每一个玩家，对于这样的维护，我们乐享其成。


铲子


铲子柄

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■文：大花 ■编：朱朱 ■美：节早

十月：爆吧，爆吧，快来蹂躏我吧！

相关维护：大幅上调掉宝副本绿色BOSS的掉落爆率；中立区紫BOSS“赤血魔屠”、“铁爪鬼王”掉落物品新增蓝色品质赤兔马铠；上调掉宝副本的掉宝概率。

维护时间：10月9、10、26日

十月乍看起来没有太大的经济热点——尤其当它夹在了两个影响《绿色征途》经济系统比较大的月份中间时。但是细心的朋友还是看到十月集中对副本、野外BOSS的掉率进行了调整，使广大中高级玩家能够花最少的钱就能凑出极品装备。

这样首先就打击了一些利用市场上某些稀有物品来进行投机倒把的奸商们——要知道，某件东西在服务器中越是稀少，就越容易让某些人去对其垄断实现投机倒把，这样显然违背了“绿色”两字真谛。而在这个过程中，背了“免费游戏最花钱”黑锅的却是官方。

当然，官方也不会从这笔买卖中白白付出：当服务器的稀有资源不再集中于少数幸运儿或财主手里之后，相同等级玩家的差距就会大大降低，当然能够留住更多非RMB玩家。而相对的，游戏人气的提高又会促使更多玩家参与进来，提高游戏的关注度和收入。所以，既然各位Boss们都已经这么慷慨地挥泪献身了，大家也千万不要客气咯！


洗髓宝珠


Boss倒地大爆

十一月：洗点成就新贵


易筋宝珠任务


宝珠任务2

相关维护：NPC高级杂货商出售的“易筋宝珠”调整为掉宝副本中掉落；新增“强化易筋宝珠”洗点可返还全部经验和80%金钱。

在王城、凤凰城NPC“技能修炼大师”处接取“宝珠任务”，完成后获得“固本培元珠”，“固本培元珠”和“易筋宝珠”在“技能修炼大师”处可合成“强化易筋宝珠”；将兑换“强化易筋宝珠”所需的“固本培元珠”数量从14个减少为8个；11月13日-20日期间开放7天免费洗点活动；45级以上（含）玩家可前往王城NPC“玄空大师”处接取并完成“悬赏”任务，获得“易筋宝珠”。

维护时间：11月7日、11日、13日、25日

如果说前面几个月官方都是着重于在降低玩家游戏成本和提高自己收入这两个矛盾面上寻找平衡，那么这个月的维护纯粹就是看玩家自己有没有经济头脑了。

从7日放出易筋宝珠不再由NPC出售到免费洗点活动再到宝珠可由完成任务获得，就在这短短半个月时间内，易筋宝珠的价格就好像坐上了过山车一样忽上忽下，偏偏这些市场动荡都有迹可循，让不少错过的朋友扼腕叹息。

虽然本月关于易筋宝珠的调整让不少玩家钱包蒸发了不少，但是机会总是留给有准备的人，更多有经济头脑的玩家却趁机敛财，成为各服务器第一批财富新贵，不管你在这个动荡的11月中扮演了什么角色，你都能学习到第一时间看维护公告有多么重要。

十二月：乐趣与钱一个不能少！

相关维护：满足条件的玩家可以在清源村NPC“福利姐姐”处领取一次工资；自2010年1月开始，领“工资”时间调整为每月1日0点-7日24点可领。

维护时间：12月10、29日

十二月，正是各大游戏圣诞节活动闹腾的时候，虽然《绿色征途》的游戏背景在春秋战国，但是不妨碍它与民同乐。这就使整个12月的游戏经济一直在波动，让笔者万分犹豫究竟该选择哪个作为本月重磅经济更新。最终笔者决定舍弃节日活动而转为大家最新接触的工资系统。

工资系统，说得简单一点就是：60级以上玩家，满足一定活跃度之后，就可以在每个月月初于福利姐姐那里领取一笔可以用于一些原来需要使用金子才能完成的操作的工资。而为了达到这个活跃度而需要完成的任务基本只会花你的时间而不是金钱。

这样大家也就看明白了：只要你在游戏中各种活动都积极参加，想领取工资是很简单的。这就让人有些看不明白了：为了获得活跃度你就必须有比较长的在线时间，这不是点卡收费游戏才做的事情吗？

笔者认为，官方的想法很可能是鼓励大家多多体验游戏中的核心乐趣，积极参与类似搬砖、副本这种集体活动，先把你的心抓住。在这个过程中，很多朋友就会体会到《绿色征途》这款游戏的魅力所在，同时还能够真正实现快乐赚钱，当然咯，在这个过程中你也会认识一票好兄弟。


工资

与增加Boss物品爆率调整类似，官方也能在其中通过让老玩家自发带动其他玩家游戏来聚拢人气提高收入。

相信在新的虎年里，《绿色征途》会释出更多的诚意来给我们惊喜，当然能不能真从中受益，还需要看玩家自己眼光够不够毒辣了！

※ 游戏特征：FPS射击　※ 运营公司：腾讯
※ 开发公司：Redduck　※ 目前状况：公测（2010年1月26）

AK-47 王者传奇之枪

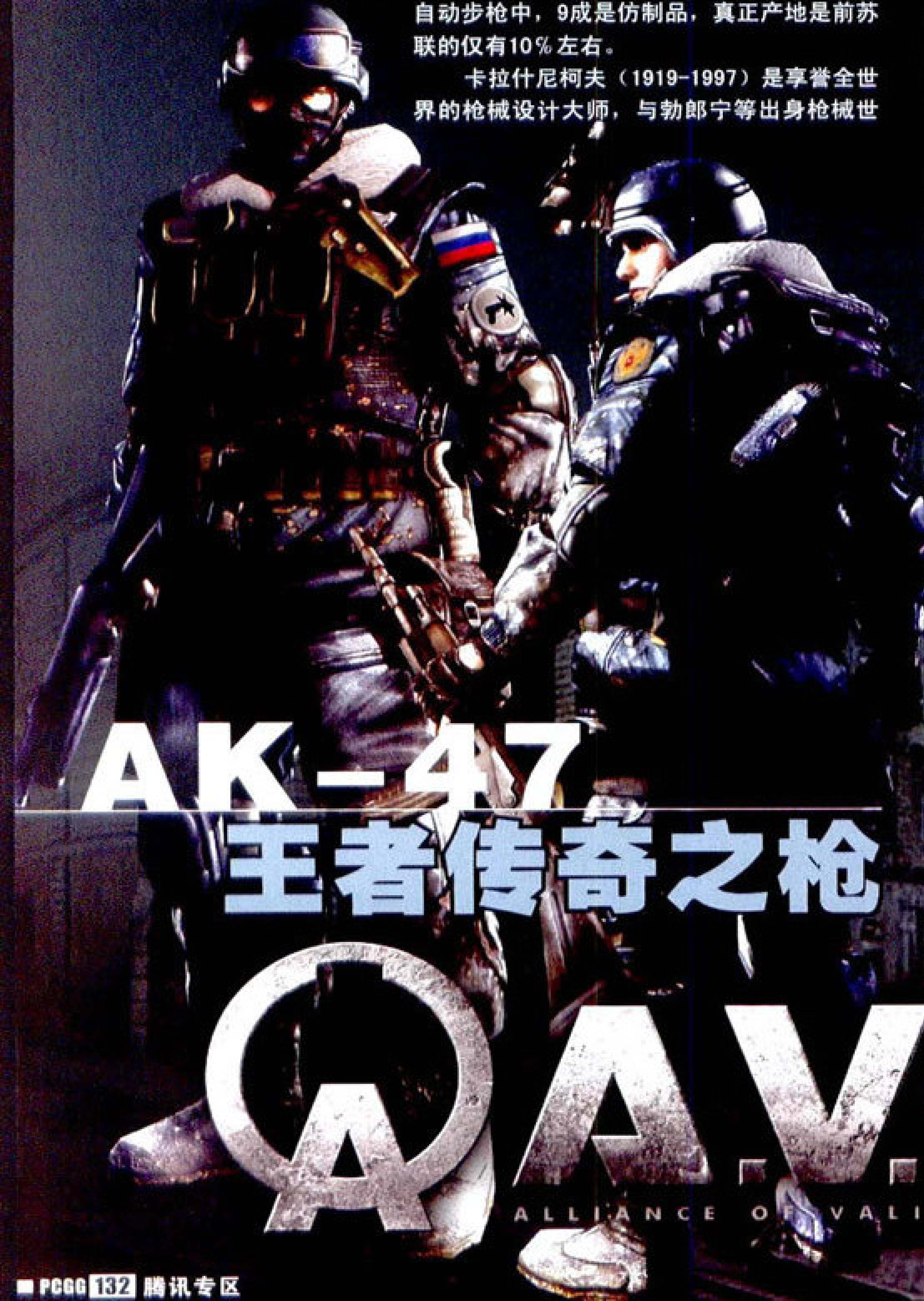

手持AK的女兵

АК-47是Автомат Калашникова образца 1947 года第一个字母的缩写，意思是卡拉什尼科夫1947年定型的自动步枪，是由枪械设计师米哈伊尔·季莫费耶维奇·卡拉什尼科夫设计的自动步枪。АК-47属于自动步枪。与二战时期的步枪相比，枪身短小、射程较短，可以满足以遭遇战为主的较近距离上突击作战的要求。主要缺点是，由于全自动射击时枪口上跳严重，枪机框后座时撞击机匣底，枪管较短导致瞄准基线较短，射击精度不高。

AK枪族是世界上被生产和使用和仿制最多的枪械之一，据统计，AK系列枪械在全世界的数量超过1亿支（20世纪90年代统计全世界共有55个国家使用AK枪械），这一系列的枪械的优点十分突出，坚固耐用、精确度高、弹药杀伤力大，而最受各国军人青睐的在于，AK系列枪支能适应各种复杂恶劣的天气和地理环境，不管在沙漠还是在高原，不管是在热带雨林还是在戈壁荒野，AK都能始终如一地发挥自己的优良性能。在1970年代，民间有这样一句俏皮话：“美国出口的是可口可乐，日本出口的是索尼电器，而苏联出口的是卡拉什尼科夫（意指AK-47系列）。”根据原苏联的统计，全球范围内的AK-47系列自动步枪中，9成是仿制品，真正产地是前苏联的仅有10%左右。

卡拉什尼柯夫（1919-1997）是享誉全世界的枪械设计大师，与勃郎宁等出身枪械世家的设计大师不同，卡拉什尼柯夫出身平民家庭，也没有显赫的学术背景，他成为举世闻名的枪械设计大师，全凭后天不懈的艰苦努力。卡拉什尼柯夫参加过前苏联卫国战争，他当时是一名坦克兵。在战争中负伤后他开始自己的枪械设计生涯，并于1947年成功设计出AK-47（7.62mm）大口径突击步枪，随后在1974年又设计出AK-74（5.45mm）小口径突击步枪。一直让西方枪械设计专家们耿耿于怀地是，在越南战场上，很多美军士兵宁愿丢掉自己手中的M-16步枪，他们更喜欢AK-74。


一代枪王卡拉什尼柯夫



AK-47的型号及衍生型

AK-47（1948年－51年） AK-47的最早期版本，称为第1型，机匣采用压削方法生产。

AK-47（1952年） 改进版本，压削机匣、木制枪托及护木、枪管镀铬以抵抗腐蚀，重4.2公斤，产量很少，很快就被第3型所取代。


枪王和他经典的AK-47

AK-47（1953年） 改进版本，改进了第2型的枪托连接方式，简化了机匣的机械加工方法，使之便于量产。

AKS-47 AKS-47亦被称为AK-47S，是AK-47的金属折叠枪托版本。


AKS-47

AKM （1959年）AKM在一定程度上改善了AK-47缺点，并在枪口上加装一个斜切口形枪口装置以抑制枪口跳动及提高连发射击时的散布精度。


AKM与MP5

AKMSU 是装有金属折叠枪托的AKMS短枪管型，产量极少（比后来的AKS-74U更少），主要装备当时的特种部队使用。


《黑鹰坠落》中那个凶悍的匪兵头目就是双持AKMSU（还是从菜市场抢的）

AK-74 是AK-47系列的小口径改进型，是世界上大规模装备部队的第二种小口径步枪（第一种是美国的M16），首次露面是在1974年11月7日的莫斯科红场阅兵仪式上。在1980年代是前苏联军队制式装备，很多国家也特许生产和装备。


乌克兰女军人进行AK-74枪挂榴弹器射击训练


RPK


RPK-74

RPK 在AKM突击步枪的基础上发展的班用轻机枪.装有长枪管，折叠式两脚架，通用30／40发AK-47弹匣或75发弹鼓，重量为5.6公斤。后来更推出了RPK-74。

AK-101/102 AK-101/102是AK-74的现代化版本，发射北约5.56 x 45毫米弹药，AK-102为短枪管版本。


AK-101.102

AK-103/104 发射7.62 x 39毫米弹药，AK-104为短枪管版本。


AK-103.104


训练中的女兵

AK-105 现代化版本，发射5.45 x 39毫米弹药，短枪管。


AK-105

AK-9 最新型号，在2007年8月公开，发射9 x 39毫米弹药，短枪管。


AK-9


AK-9型突击步枪也可换装该枪使用的螺旋式弹匣

另外还有世界上十几个国家仿制的几十种AK枪械（其中就包括我们国家的56式、81式、87式自动步枪）。

AVA中的AK技巧

在大部分的游戏中AK跟M4是两种最为流行的枪械，一般来说M4系列容易上手，性能稳定，使用简单。但是很多高手却喜欢用AK，虽然上手难，但是只要熟悉了AK的性能和操作，不管在威力、爆头、扫射、穿透性上，AK都具备优势。下面我们具体讨论下AVA中的AK操作技巧。



Ak属性

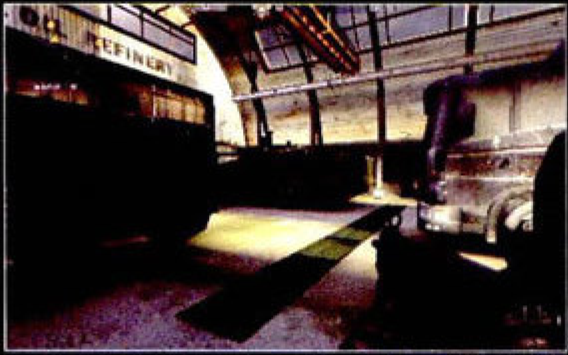
AK47在游戏中有着最大的后坐力。这就意味着更难稳定枪口，所以你的第一枪的瞄准要十分精确，实际上在游戏中AK第一发子弹爆头的几率是非常高的。在一般情况下，最好能连射两到三发子弹。这样就能在杀伤力和控制性上得到一个最好的平衡。

Ak47的基本射击方法有：扫射，点射。

扫射

扫射的特点是火力强劲，威力大，穿透性好。是近距离遇敌时候常用的射击方式，同时能给躲在门后，木箱，或较薄的墙后面的敌人带来很大的伤害。在扫射过程中，应尽量瞄准敌人的头部，然后向下拖动准星到胸部稍高的位置。

点射



点射又分为单发点射和2、3发点射，适合中远距离使用。

使用单发点射需要足够的准度。每次打出一发子弹，都要对着敌人的头部打。在敌人不是在很远的情况下，可以尽量提高你的射速，甚至达到扫射的水平。显然，要每一发子弹都命中敌人头部并不是很容易的。所以使用单法点射的玩家并不很多，就连HeatoN也很少用这种方法。所以还是推荐AVA玩家尽量使用2、3发的点射。由于第一次射击会给你带来后作力，所以在不能保证一定成功的前提下，第一次射击可以说是生死攸关，因此在射击前一定要瞄准，不要像使用那种没有后坐力的枪支一样四处乱扫。在2、3发的点射中，一般只要瞄准敌人的胸颈部区域，在射出第一发子弹后，AK47的后坐力会让你的准星抬高，使得后面几枪击中头部几率更高。

AK47的射击方法有那么多种，什么时候采用什么方式要分很多种情况而言，比如说距离的远近，敌我双方的形式，你所处的位置，对手的水平高低，他所持枪支的种类，还有你的反应，意识，等等。

超远距离——单发点射
中远距离——单发点射加两发连射
中 距 离——三发连射或四发连射
中近距离——五发连射
近 距 离——压枪扫射

Ak47速成

使用AK的玩家记住一个数字“7”，这是使用AK的秘诀所在。7就代表AK的弹道，AK连发的弹道走向规律分为3个阶段：

第一阶段.第一发非常准确，第2发在第一发正上方。

第二阶段.一个标准的反7轨迹。

第三阶段.随机阶段就是在7的上面一横那里左端和右端居多，中间分布随机较少的一个无序排列。

玩家们可以在游戏中用AK在墙上扫一梭子看，就大概明白AK弹道规律了。一般来说AK高手都是用单发点射一枪毙命，而2、3连发连射适合大多数朋友，几连发然后追加单点这个就需要一定的节奏感了。无论什么打法大家记住你手中不是烧火棍是著名的AK47，任何人只要胸部以上吃你3发子弹都活不了，所以不要着急，一定要追求命中率。



而扫射讲究的是掌握规律，去控制子弹而不是让运气来控制你。高手可以在中距离连续扫射15发子弹，弹着点汇聚一起！诀窍很简单，结合上面的弹道规律，枪口先不动然后左下压枪，然后左右小幅度晃动即可，说白了就是走一个倒立的7!



职业解析



职业技能

《轩辕传奇》的技能学习特别简单，每种技能有等级限制，但是一到等级，技能自动激活。

任务及升级路线

游戏的主要升级方式就是靠任务。1-20级的时候做下菜鸟任务，很快能告别新手村，通过殇杨城的传送来到轩辕外城。20-31其他任务不要管，把轩辕战马任务做完，直接来找NPC华伊舟接去跑环任务。10环为一轮，经验随着环数的提高而提高。做到不能做为止（每天有规定次数）。没有了华伊舟大家也不要去找其他的任务做，在轩辕外城的左下角的铁匠处依然有环任务，而且经验也是一样的丰厚。



玩战士的朋友注意了，下面这个窍门是个很好的节省时间的办法，在接换任务之前，背包清空，去轩辕外城的杂货店疯狂的买回城卷，不要吝啬口袋里的银子。每次做完任务的时候用回城卷回城，做几环下来，你会觉得很效率，而且你会发现你的钱在慢慢的增长，没错。换任务也是给钱的！练级差不多就是这样，等新功能开发我们还要继续的摸索。

战士



这是忘记死亡的职业，他们拥有强壮的体魄，天生的对各种法术和状态的抗性，精通于各种武器。力量就是他们的信仰，手中的武器就是他们最信赖的战友。他们惯于在战场上发出惊天的怒吼，这种充满了战意的怒吼经常会吓得敌人惊慌失措。轩辕传奇里的战士职业,和其他游戏的战士差不多,不过轩辕传奇的角色造型比较酷,战士穿着厚厚的凯甲拿着大大的刀。

法师



沉醉于最强大的魔法而不顾一切的职业，生活中的时间全部都用来寻找魔法伸出更神秘还未揭开的根源。天生对魔法有着极高的领悟能力，天地间的一切能量都能为其所用。可以通过精神引导天地的力量，释放威力巨大的法术。因为在精神上的修炼，使得他们在体质方面都变得十分脆弱，无法承受过多的攻击。

职业技能

由于封测阶段轩辕传奇中的技能开放的不是很多，25级法师技能要技能书，所以技能只记载到20级。

任务及升级路线

法师的升级可谓非常快，在1-20级会有一些主线任务，或者推荐和探索的任务。大约在两个小时之内跟住主线，保证升到20级以上。在20级以后每升一级经验大约提高1W+，所以这个时候就应该做一些

经验高的任务了，跑环任务就是个不错的选择。

轩辕传奇打破了以往的传统，法师的体质并不是十分脆弱，输出也是非常之高，在拉怪打怪的过程中，1瓶红蓝可以搞定很多只怪，非常省药等于省钱，刷怪速度超快，可谓轩辕传奇中的灵魂职业。副本中更是不可替代的输出。



刺客



刺客，高暴击、高闪避、血少的职业，一夫当关从来不是他们所追求的，但是他们却可以在混乱的战场中借助自己的隐身等技巧随意遁形，消然潜入敌军阵中，出其不意一招致命，于万军之中取上将首级。而单打独斗他们也从不惧怕，甚至可以用自己诡异的身法与招式把对手戏耍得团团转。

刺客的优势属性在于智力和气运，也就是技能的使用和暴击与闪避。在日后选择装备时需要注重这两种属性的加成。物理攻击在五个职业中处于中等。这个很正常，要是物攻高了就成战士了。刺客讲究的是暴击嘛。不过很显然，目前这个优势不是很明显。8点的暴击比其他职业高不了多少。魔法攻击在中上，这个对刺客很有利，技能的威力大了自然是好事。物理命中和魔法命中居然五个职业相同，这对刺客来说实在是很不公平。1000的闪避倒是体现了职业优势。防御的设定也还算公平。

职业现状

现阶段的游戏中，个人认为刺客是五个职业中最弱的。首先其血少的特点注定其生存能力不高，而且游戏中的人物也只有通过嗑药来回血回蓝或者是升级后血蓝补满，而不会自动恢复，因此刺客变得十分依赖嗑药。不过好在现阶段打怪掉率相当高，自己打出的药基本可以自足。另外，游戏并不像3DMMORPG那样用键盘控制角色行走鼠标控制视角。而是左键行走右键行走且固定45度视角。这就限制了我们无法像其他游戏中的刺客一样施展淫荡的走位绕背打人。因此，现阶段的游戏中，刺客是最难玩，也最考验技巧的。

刺杀：初始技能，也是万金油技能，耗蓝少，效果好，居家旅行必备技能。2秒的CD不算长也不算短，能用就用吧，亏不了的。毒镖：5级学会，之后就离不开它了。这个技能简直是目前刺客最为倚重的了。10码的施法距离，让只会近身攻击的刺客有了一个引怪的技能，这一点十分重要。持续性伤害让敌人的掉血速度变得很快，另外在实际使用中，技能打到敌人身上后，还会打出一个“降低敌人30%治疗效果”的DEBUFF。这在对于一些会自己回血的怪，或者是打BOSS，PK时都十分有用。推荐打怪时先手给它下个毒镖，再普通攻击与刺杀想结合，效率很高。

影杀：强大的技能，华丽的特效，相当BT。用上之后刀刀入肉，平砍的攻击都很高。不过作为一个BUFF，15秒的持续时间有点尴尬，打了两个怪就基本。而80点的高耗蓝也让10级刚学会这个技能的刺客无所适从。前期尽量不要使用，到15级以后蓝的上限高了再用。这段时间在什么情况下用呢？一是在和某个怪单挑时突然又刷出两三只奔向你，那就用吧，顺便嗑个药。二是在打精英怪及小BOSS的时候，不用犹豫，第一时间上影杀。三是PK时，想要平砍都割得对方疼死么？上影杀！20级后把套装穿齐了，蓝上限能达到2400+，这时便可随意使用，由于CD只有12秒，甚至可以在战斗时时刻保持身上有这个BUFF。总之一个优秀的刺客要学会何时何地如何应用好影杀这个技能。

漫天花雨：目前刺客唯一的AOE。70点的耗蓝，群体233的伤害。看似十分划算，实则鸡肋的技能。在实际的使用中，对同级甚至是比自己低两三级的怪都不怎么下血，顶多掉个四分之一。而之后便是漫长的24秒CD，意味着你绝对不可能用这一招来刷群怪。所以还是老老实实一个一个怪地打吧，不要幻想像法师一样拖一群怪然后用这招毁死了。什么，你说这样的话它完全是个废招？NONONO，试想一下，在城战帮派战等混乱的情况中，有多少红血死血的人等着被收割性命，而漫天花雨是一个瞬发AOE，所以……嘿嘿，明白？



影缚：又一个鸡肋技能，150点的耗蓝简直是打劫。刺客不需要放风筝，4秒的束缚对法师可能有用，对刺客来说没什么意义。而100点的伤害更是个笑话，20点耗蓝的刺杀都比它伤害高。加上它是个吟唱技能（具体时间游戏未给出，经测试约1.5秒），因此在打怪中我还没找到适用的场合。

职业升级

前期没什么特别的，顺着任务一路做下去，优先把战马任务做了，然后把图标拖到快键栏。这一点相当重要，因为上马是瞬发的，不需要施法，甚至可以在跑动中上马，这样就方便我们在情况不妙时三十六计走为上。另外要合理使用自动寻路，因为那实在是太容易招到大群的怪了，安全第一啊。把殇阳关任务做完便可以达到20级了。期间只要注意一些打怪的技巧就好。比如被两三个怪包围，而你的任务正好要解决它们时，放心大胆地开影杀虐之，保险点的话再嗑个药。如果是四五个甚至更多，而你又不需要打这么多怪，那就赶紧骑上战马开溜吧，保命要紧。还有要好好利用游戏中的NPC。把怪引到一些长枪兵之类的NPC附近时他们会帮忙打怪的，这样就会有效率得多。在游戏中会有不少任务带有非必要完成的要求，强烈建议完成它们。这样可以收集到更多的套装令牌。另外新兵营地附近的麋鹿王和东北烽火台附近的胡海等精英怪都会掉套装令牌，可以反复击杀之刷牌子。麋鹿王坐标是（273，435），胡海是（697，514）不过他们都是任务怪，所以有别人来完成任务时大家还是让一让吧，和谐游戏嘛。

20级进入轩辕城，这时有很多任务可以接。什么都不管，先做主线，找城主姬上弦交任务然后领取“轩辕城主的嘉奖”任务。它细分为五个小任务，基本都是跑腿，很容易，把它做完就可以换一匹移动速度加70%的马了，这样以后效率就更高了。期间在放信鸽打奸细时会掉落一把仓库钥匙，使用可以触发任务，这是一个令人嗟叹的感伤故事。接着是五行天命任务，第一次进入单人副本。进去后一个一个地打，小心引到旁边刷出来的。五个怪打完就OK了，不过要注意在规定时间内完成。时刻保持影杀状态吧。完成后又是五个小任务。其中木风土三个灵珠分别是到黑木林，落月坡和雁霞岭三个地方完成那里的任务。水灵珠要完成一次环任务。火灵珠要完成一次副本。做完大概就25级了，这时便可以去刷25套装了。



承接《电子乐园》

此文献给正在沉迷游戏和曾经沉迷游戏的游戏玩家

青春给了天堂

★文：小超　　★编：月月　★美：小米

九十

经过两天的调查，我发现YY盟有几个人员曾是垃圾敢死队的盟友。

他们还有个共同的特点——岳阳玩家。

岳阳玩家早在十服服务器刚开启的时候，就已表现出极强的野心。

他们似乎想用岳阳地区的名义称霸整个服务器。

哪里有垄断，哪里就会有斗争，这是千古不变的道理。

所以，十服玩家用“你敢冒尖，我就打头”的态度一直进行着反抗。

岳阳天堂玩家在十服占了很大比例，但厉害的却不多，只能说是有数量没质量。

这就导致了其“雷声大，雨点小”的原因。

YY盟也认识到了自己的问题，慢慢的不再以其地区的名义摇旗壮大。

YY盟此时收人的制度已经放宽，这正好是我乘虚而入的最佳时机。

昔日盟员的引荐，加上我们全天在线的时间保证，顺利进入了YY盟。

当然，我没敢说自己就是曾经的“人品爆发”。

“傲慢31至40楼的通行证终于得手了。”

看着自己有点讨厌的新盟标和新封号，我长吁一口气。

“go，go，go！现在就上傲慢31楼。”黄建兴奋地说道。

“你开个小号去妖精森林弄点饼干，我去收傲慢塔31楼传送卷。”

不吃饼干去傲慢练级，简直是在侮辱傲慢塔，我现在是这样想的。

不久，便各自行动起来。

“抢劫！简直是抢劫，饼干现在卖到4500元1块了，连苹果都是3000元1块！”

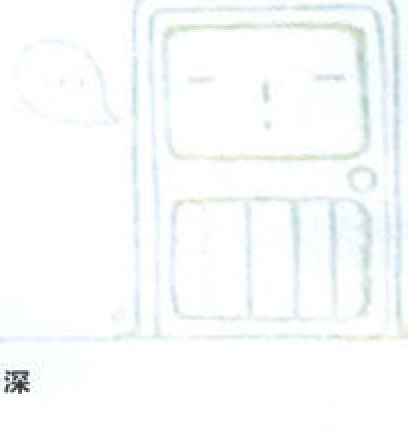
黄建觉得这很夸张。

“敲诈！简直是敲诈，一张破卷卖40万！”

看到傲慢塔31楼传送卷的标价，我也忍不住了。

“要是天堂有城管，我非叫他们把这些奸商全抓起来不可。”

阿利愤愤说道。



比完东家比西家，我们发现全十服的饼干和傲慢塔31楼传送卷都是这个价。

当然，物价再贵，也不能打消我们讨伐傲慢塔的决心。

忍痛花起了自己不多的积蓄，收购了这两样东西。

抱着要么死着下来，要么练到服务器维护的心态，

带着若干变形卷轴，若干精灵饼干，4月21日踏上了征战傲慢塔的历程。

双击傲慢塔31楼传送卷轴！双击傲慢塔31楼传送卷轴！

九十一

三人都紧张地盯着电脑屏幕。

4月21日在傲慢塔慢慢地行进着，生怕踩到地雷似的。

“快，去旁边的电脑上把傲慢塔31至40楼的地图打开。”

操作者阿利激动地叫着。

“恩，打开了，我早保存下来的。”

黄建在旁边的电脑上打开了地图。

“安全起见，先跑到34楼再说，盟友大多都在那里练。”

就我们这等级而言，傲慢塔34楼是31至40楼中最好练级的楼层。

在地图的帮助下，4月21日跑到了傲慢塔34楼。

楼上好不热闹，盟里好些人在上面练。

有用弓射的，有拿剑砍的，有团练的，有单练的。

阿利使用了变身卷轴，变身成为史巴托加入了练级队伍。

（史巴托，天堂的一种怪物）

当然，我们选择的是单练。

“靠，这里的怪打人好疼，需要频繁补血，偷一次魔只够打一只怪。”

阿利边练边感受着。

“没事，反正偷一次也是偷，偷十次也是偷，不如多偷几次。”

我认为，只要能混得下就是好事。

“好多怪啊，快去找位置卡怪。”

黄建这几天没少开论坛，也知道有卡位练级这么一说。

（这个版本的怪只要在堵口处卡住一只，其他的怪物都会乖乖站在后面排队等砍）

“就卡这吧。”4月21日站到了一个栅栏口，此位置只能被一只怪物攻击到。

“爽！这怪的经验爆高，一只怪物相当于龙谷洞穴三只怪物。”

看着Linx上显示的经验，我相当兴奋。

“钱也多，一只怪掉好几百，还掉各种药水卷轴。”

黄建注意的则是怪物的掉宝情况。

“现在防御有点底，操作起来很悬，以后练级要打起精神了。”

阿利明显有点紧张。

第一次上傲慢，我们都感觉时间过得好快。

不知不觉，阿利已经砍完了八个小时。

还算顺利，至少4月21日还是活着站在傲慢塔34楼。

九十二

阿利练了8个小时，我和黄建都是在旁边看着的。

所以换班对我们的正常练级没有任何影响。

一整天下来，我们进行了统计。

24个小时我们不仅收获了10%的经验，

还有一百多万天堂币、若干卷轴、若干药水。

特别值得一提的是，几张傲慢塔41楼（40万1张）的传送卷轴。

总的来说，一整天可以创造200多万的收益。

以上数据告诉我们，

只要这样坚持半个月，就能升到50级，就能把全身装备换上一个档次。

为了曾经那份自己认为不可能实现的天堂理想，

为了得到曾经福州阿兵变身死骑的那种荣耀。

我们三个开始没日没夜的奋斗。

相比现实中那些清醒的人，这样做可能很不值。

甚至在他们眼里，我们就是一伙沉迷网游的垃圾。

但是我们认了，我们不后悔，因为后悔没用。

不过假如青春可以重来一次的话，我却一定不会再选网络游戏。

或许，只能印了那么一句，年少不狂枉少年。

练级的过程自然是相当枯燥的。

除了偶尔网络给我们开开玩笑外，也没遇到什么大问题。

50级对我们来说，只是时间问题。

九十三

“99%了，快升级了，激动！”阿利兴奋地喊了起来。

“练到99.9%就下楼砍狼人去，利于成长。”

我想起了福州阿兵以前是这么做的，不

如效仿一下。

“没问题，升完级也顺便变个小巴（50级才能变）去城里转转，骗点粉丝。”

阿利有点飘飘然。

其实，现在小巴已经不稀奇了，全十服估计有近百个小巴。

1小时后，阿利把放在傲慢34楼的物资全部整理完毕。

迷魅完松木魔杖招出来的怪物后，装上物资。

下楼，直飞狼人出没点。

“哈哈，13血4魔，成长不错！”

在六只眼睛的关注下，4月21日脱胎换骨了(升到50级要厉害一个档次）。

对我们来说，这绝对是个要庆祝的日子。

网络中，花了1500万买了1把加9细剑，可以说是宝剑配上强妖！

现实中，三人决定跑到附近的狗肉店狠狠吃一顿。

一边吃着狗肉，一边喝着啤酒。

我们兴致勃勃地聊了起来，当然话题还是天堂。

“哈哈，50级了，感觉真好，等下去网吧炫耀下。”阿利兴奋难掩。

“县城好像都是些打韩国天堂的，没人玩中国天堂吧。”

县城的网吧里的确很难见到中国天堂玩家。

“我知道现在有不少人开始玩了，都在天地网吧。”

估计阿利最近经常和这些人在游戏里聊天。

“那等下去看看，呵呵，多认识几个。”黄建也附和着。

“好吧，只要不被盗号，什么都行。”很久没去网吧了，我也想去看看。

饭后，我们三人奔向网吧。

中国天堂，现在还有那么多人在玩吗？

九十四

天地网吧，是我们县城最大的网吧。

即便网吧有近两百台机器，但周末仍是爆满，上机还需要排队。

你可能会说——排队不是很傻，不如去别的网吧？

但是去别的网吧，也同样是等。

这是全民上网的时代，这一现象并不奇怪。

还好今天不是周末，天地网吧上网的人不是很多。

网吧的某一排引起了我的注意。

因为他们的游戏画面非常熟悉，不用想，是天堂。

果然和阿利说的一样，我们县城真有不少人开始玩中国天堂了。

阿利走了过去，和他们都打了个招呼。

看来的确认识他们。

阿利在他们旁边打开了机器，也登陆了账号。

看到阿利变成小巴，坐在他旁边的人说话了。

“阿利不错嘛，练到50级了，看看什么装备。”

阿利认为我们的装备还算拿的出手，就打开了装备栏。

“武器还行，防御太差了，你去看看那边的白少装备吧。”

坐在阿利身旁的人指向坐在前排的一个天堂玩家。

我和黄建好奇心都很强，撒腿就走到了此人的身后。

晕，等级28的小黑妖！防御？防御也太高了吧！

武器？看不到，但从他打怪的情况来看，攻击很强！

“白少，亮一亮你的装备。”那人在后面冲着白少喊了起来。

“哦！”他的表情很不屑，估计是个有来头的人。

+9幽刀双刀，+9银光双刀，全身防具部分+8，部分+9！

（全是用人民币收购的）

“这！这！也太牛了吧！”黄建禁不住喊出了声。

炫耀个啥，赶紧走，别丢人了！

阿利玩了半小时就下线了，我们离开了天地网吧。

路上，从阿利的口中得知，和他说话的人叫王哥，是县城黑道上混的，打架很凶猛。

王哥所讲的白少则是他的朋友，富家子弟，家里有权有势。

也许，他们和我们没有关系。

也也许，他们将改变我们一些什么。

新年特别篇——红包

在月月编辑的奶妈式照顾下，这篇文章从牛头更新到牛尾，从目前的内容来看，小超简直就是一个印在杯具上的人物，游戏里的失败和现实中的迷茫博取了不少读者的同情。不过这只是开头部分。其实，我始终觉得本人的游戏史和周星星的某些电影剧情类似——小人物进化成达人的过程。

哎呀，不小心剧透了。

我的游戏经历长达四年，正值新春佳节，特别为大家带来一篇充满年味的喜庆故事——收红包。我们收的红包很独特，不只是家长给，还有天堂游戏给。天堂游戏给的红包数目不多，也就五千来万……天堂币。唉，为什么不是人民币呢？

“大家辛苦了，今天过年，我们就休息一天吧，等下出门放松放松。”

说话的是刘伟，时间是零五年大年三十的早晨，地点是广东广州。

“今天过年？”黄建惊讶地问道。

“是啊！”

“我的天！又在天堂里老去一年！”黄建大声感叹。

“一年而已，我刚迈入天堂大门的时可是光头。”刘伟甩着他那一头齐肩长发不屑地说道。

“是多活了一年！”如此颓废的游戏生活，小罗还保持着积极的人生态度，难能可贵。

受刘伟的影响，同样拥有着飘逸长发的阿朋也甩了一下，“都新年了，要是能有红包领就好了！”

“红包，要是在家里也许能领到。”黄建的话里略带失落。

“放心吧，今天我家人也会给你们发红包的。”刘伟说（此时我们是在刘伟家里）。

“天堂这玩意，我们都玩了几年了，也没见发红包给我们玩家，还是家人好！”黄建发起了游戏的牢骚。

“也不是啊，你看看，今天堂都没几个人在线，大把的怪物给你杀，这钱真好赚啊，这就是红包嘛！”小罗说。

“的确，今天钱蛮好赚！我看不如今天别出去玩了，我们来个跨年之战！”提这个建议的是游戏狂热分子阿朋。

阿朋的提议，大家一致赞成。

丰盛的年夜饭后，我们五人都领到了刘伟家长给的红包，钱虽不多，但心意十足。

“太好赚了！一次刷怪，竟然掉了四本召唤术！”操作法师号的小罗兴奋地说。

“五分钟你就赚了一百六十万，折合下来也有百元人民币，今晚发达了！”

“遗忘岛现在没人，练级效率犹如芙蓉姐姐的自信一样高！”黄建兴奋异常。

“我是芙蓉姐夫，每天每夜想哭，老婆臭名昭著，不行我也出书！”那个让我憎恨的音箱蹦出了一首令我恶心的歌曲。不用说，这肯定是黄建干的好事。

我正烦躁时，黄建突然双手抱头，小眼圆睁，张大嘴巴大喊道：“飞龙 给你 古代的卷轴！”

工作室集体沸腾，大家跑向黄建的电脑屏幕前查看真假。

“两千万到手了！”

我们的天堂游戏跨年之战有了一个好的开始，并且一直延续，几人从零五年年尾一直战斗到零六年年头。

新年的早晨，统计着那一年跨年之战的收获，共有五千万天堂币，换算成人民币大概是两千多元。红包！好大的一个红包哇！

在游戏里过年？嘿，是个好点子吧。如果各方面条件允许的情况下，大家也可以试试。

本文最后，小超借此机会祝《电攻》所有工作人员和读者虎年生威，威风八面，面满春风，风顺一生！

未完待续

采取最简单的大家来找茬进行抽奖，参与人数多，获奖几率低。（中奖率15%）

懒人区 大家来找茬

金山旗下首款3D网游，国产武侠领袖之作《剑侠情缘网络版叁》，凭借超大规模的地形植被渲染技术、优秀的场景光影特效、先进运算绘制手法，展现给广大玩家一个气势恢弘、壮丽华美的大唐世界。天策、少林、纯阳、万花、七秀五大门派各具特色，依托于36万字的恢弘武侠背景，也让整个游戏内涵丰富深厚，一方土地上的无数生灵在此演绎荡气回肠的江湖纷争。“剑网3”使用全3D来诠释中华传统文化，并将诗词、歌舞、丝绸、饮酒文化、茶艺、音乐等多种具有中国传统文化特色的元素融入到游戏中，在电影级的画质表现下为玩家营造大唐时期的侠义江湖。



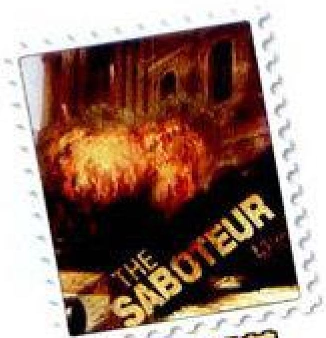
金山一卡通（15元）





集上下两期邮花，人人都有机会中大奖

从2010年1月开始，只要将连续两期（比如2010年1月上和2010年1月下）的邮花剪下来，就能获得一份礼品，礼品由当期的礼品库中随机发放，人人有奖，永不落空！列表中的奖品如果发放完毕，将自动替换其他奖品，电脑游戏攻略编辑部对本次活动保留最终解释权。



本期邮花

集邮花活动每月公布一次，由于邮花和回答问题有重复，中奖名单：

陌 784**8082
叶蓁 上海市浦东新区 200124
刘晟志 湖北省武汉市罗家墩 430035
郭平 山西省太原市小店区 033000
吕宝宝 北京市海淀区 100085
李欣 天津市南开区 300100
岑铁帆 上海市浦东新区利津路 200129
李中涛 江西省南昌市师大附中 330046
王亚伟 374826***
张安* 494229***
邓鸿儒 江西省新余市五一南路 338000
徐扬 9868***00
须佳云 2727***35
葛伟栋 上海市宝山区 200940
杨强 510626***
张海建 江苏省兴化市东门 225700
张弘 4719***22
姜杨*庆 9940***53
王云麟 广东省汕头市霞庄 515041



中奖读者可以获得我们随机送出去的游戏周边一份，看不清地址的读者可以获得随机游戏点卡一张。特别提醒一下各位写回函卡的同学，千万要把名字和地址写清楚，如果对自己的字迹没有信心的话就留下你的电话，方便朱朱联系，对于地址和名字含糊不清的同学朱朱会尝试联系并发放虚拟点卡奖品，倘若连联系方式都没有的话，收不到奖品朱朱就不负责了！奖品随机抽取！

考生须知

· 本期试卷共九大题，分数最高的前三位将有大奖品等着您哦
· 正确答案将在下期公布

知识区 采取一般难度的问答题进行抽奖，问题有趣在答题期间还能长点见识。（中奖率40%）

1 得分 ___ 选择题 答案___

《极速体验》里阿凡达游戏里可以选择哪两个种族？

A. 人类和纳威人　B. 德莱尼人和侏儒
C. 矮人和地精　D. 狼人和牛头人

2 得分 ___ 选择题 答案___

《变形金刚赛博坦之战》CG动画里出现了几款有名的变形金刚

A. 6　B. 7
C. 8　D. 9

3 得分 ___ 选择题 答案___

《电攻榜》里一共介绍了几款SNS网站？

A. 6　B. 7
C. 8　D. 10

4 得分 ___ 选择题 答案___

《专题企划》里的小说都出自哪一个游戏公司？

A. 电攻　B. 暴雪
C. 育碧　D. 智冠

5 得分 ___ 选择题 答案___

这次贪睡猫在《动漫生活铺》里介绍的名词是？

A. 大叔　B. 萝莉
C. 伪娘　D. 春哥

6 得分 ___ 选择题 答案___

《小编评电影》里和阿凡达做对比的电影出自谁之手？

A. 宫崎骏　B. 久石让
C. sky　D. 宫本信长

7 得分 ___ 选择题 答案___

《囧物志》腊八节俗称“腊八”，是指农历的哪一天？

A. 腊月初六　B. 腊月初七
C. 腊月初九　D. 腊月初八

8 得分 ___ 选择题 答案___

WE Online应该这样解释：

A. Will Online
B. West&East Online
C. All of Us Online

9 得分 ___ 选择题 答案___

本期新游大作中一共介绍了几款游戏？

A. 10　B. 6　C. 9

上期答案

1.A　2.B
3.C　4.D
5.B　6.B
7.B

获奖名单

本月没有一个读者回答正确，悲剧！

奖品列表





Q币卡《10Q币》







新春快乐 玩家交流 EXCHANGES

sky有话说

融四岁，能让梨

《三字经》有云“融四岁，能让梨”，儿子还没断奶sky就天天在他耳边念叨着这句话，但有一天传来《阿凡达》要为某片让路，部分版本停播的消息，儿子来问爸爸：“为什么不带我去电影院看《阿凡达》了？”sky想了想只能对他说：“儿子乖，阿凡达好比是四岁的孔融，要把所有的“梨”都先给一位老爷爷吃，才轮到自己吃。别着急总有梨渣留给我们的。”

这是我第一次对儿子撒谎，电影院打开门做生意，你还管得住观众看谁？有本事你拿钱逼我。现在人逆反心理强烈，你越不让人看人越要看，你送上门人反而不稀罕。电影院里诸如为xx让道的现象，是对自身电影极度没信心的表现，还没上映就已经知道自己比不过别人，早知如此电影开拍前干嘛去了，现在来使诈，晚了。





编辑部“乒乓”众生相图



由于年关将至，室外寒风凌厉，公司里我们这些“娇生惯养”的汉子都选择了“冬眠”，但“冬眠”还没多久，就手脚发痒，拿起了满是蜘蛛网的乒乓球拍，硬是赶走楼下过来串门的邻居，好一副我的台子我做主的架势。楼下那位也纳闷都在这玩了大半年了，没听说过这台子还是有主子的。肥羊属于发狠型选手，每球必抽，管它抽的是球还是人，一旦被肥龙的大力金刚抽抽到，不死也剩半条命，所以和肥羊打乒乓，只要发球过去就可以躲到一边等着被抽，至于能不能被抽中就得看天意。小梅子属于叫唤型选手，每球必叫，叫的声音豪放中带了点幽怨，激情中带了点暧昧，让对手听的心里感触良多，注意力极度不集中。肥龙属于调戏型选手，发球前总要调戏对手一番，特别对手是女同志的时候，什么“吃我一个香蕉球”，“你行不行？小心接不到球摔个狗吃屎”之类的“挑衅”。就这样我们中午就在一片友好和谐的气氛中进行着比赛。

☺别跟我谈《云之遥》，请看下期《第九茶坊》，喷不死它，做了那么多年就做了这么个东西。

☺2010年2月的上下期杂志请好好收藏，那么好的封面不是什么时候都能看得到的。

☺孩子出生办了一次庆生酒、一个月后又办了一次满月酒、到了一百天又准备百天酒，何时是个头啊？

☺新年的天空，一片美好；快乐的心声，一种情调；祝福的话语，一些情操；关切的问候，一阵欢笑。笑吧，笑看关怀，笑看美好，笑看新年。



亏我们还买了豪华版

☺下面是一段同人制作的网络视频台词，虽然画面不像什么“满城尽带‘菊花残’”那样华丽，炒作不像什么“乌鸡”那样频繁，但言语中流露出的真诚和激情看得我热血澎湃，摘录下来与众君共勉。

我们是玩着游戏长大的一代人
这么多年来，人变了，游戏也变了
可我们对游戏的喜爱没有变
我们玩家群体在这个社会中的弱势地位
也没有变
当我们累了一天，打开那扇月租



2000块的房门
却面对的是一个如此畸形的版本时
我们心里只有无奈
你天天叫嚣着魔兽世界让我们沉迷
没错，我们沉迷了
可我们沉迷的不是游戏
而是游戏给我们的那种归属感
我们沉迷的是这四年来的朋友和感情
是这四年来的眷恋和寄托
这一年里，即便是这样一个畸形的版本
我们还在坚持
这一年里，我们每次点天赋
都会想着什么时候能再多十点
这一年里，我们每次到幽暗
都会看到对面那座，永远没有飞艇停靠的塔楼
这一年里，我们明知不可能
却又不知疲倦地向北极游过去，游到地图的边缘，游到连海都没有的地方
可我们还是看不清那片冰冷的土地！
在这一年里，我和其他热爱这个游戏的人一样
认真地挤着公交车上班
认真地消费着各式各样的食品
不管里面有没有不认识的化学成分
我们没有因为工资微薄而抱怨过
没有因为你们拿着从我微薄工资里扣的税住着连体排屋而心里失衡过
在这一年里，我和其他热爱这个游戏的人一样
为水灾，为地震而痛心哭泣
为载人航天，为奥运会而加油喝彩
我们打心眼里，就不想我们在任何一个方面落后于这个世界上的任何一个民族
为了真心喜爱的游戏
我们委屈求全，我们被迫离开
我们冒着被封号的危险去美服欧服
他们骂我们是金币农民
我们顶着上万的延迟去台服
他们说我们是蝗虫
这些何其贬低的称谓
我们都在默默的承受
我们凭什么不能拥有每小时4毛钱的廉价娱乐？
我们不敢说话
就算我们说了，也会被无视或断章取义
但这沉默，并不代表奴颜卑膝

——摘自《网瘾战争》

每月动向

紧张制作挑战中



由于过年放假的关系，制作周期比以往少，好在众人已经适应了紧张半月刊节奏。通过大家的努力，本次合刊终于出来了，希望大家对内容有所喜欢。另外有读者来信说有奸商把《电攻》两本书拆开来分别卖10元，那本次合刊也让你们有了很大的证据，让他们以后不能得逞啊。

祝各位读者新年快乐



月月这几日身体抱恙，又逢父母“被旅行”，几位亲近的姑妈，不是在照顾小孩，就是在照顾小孩的路上，只能自己照顾自己（可怜啊）……总而言之，这是一个被新生命围绕着的新年，值得纪念。

神情恍惚，有气无力



大叔这些天偏偏是一副颓废恍惚的表情，整天唉声叹气的，是玩游戏卡壳了？是装备金币被盗了？都不是！那究竟是什么原因让号称风流倜傥，玉树临风，编辑部第一帅哥的阿汤叔如此这般呢？那就是我已经连续两个月没有收到一封MM玩家的来信啦！我也是条汉子，我需要安慰，我需要关怀，我需要姑娘们的来信！

感受丧“子”之痛



从小到大，养的狗都活不过一年，除了在游戏中养的，好不容易养了一条健康的狗，在一岁的时候走丢了……希望我能找到它……

期待已久的游戏



作为三国志大战系列的忠实玩家兔子我当然不能错过，机台到货的当天兔子我就兴冲冲的拉着夜猫桑去报到，玩了整整一个下午。可惜霸三国的价格还是有一点小贵，每个星期我最多也只能去玩了一次两次罢了。

月度人物

板块宗旨：每信必回

——sky说的

本期最好心的来信

河北石家庄·默默无闻了很久的一位读者

最让我纠结的还是错别字问题，这几期虽然说好多了，但细微的bug还是有，希望以后能多给校对的小编一点薪水，免得人家没钱买饭，饿到眼花……



校对还有薪水？有错我们还往里面搭钱呢。大家以后再看到错别字请不要简单的把它当成是bug，这些都是小编身上的一块肉，都是小编的年终奖，都是小编心里无尽的“杯具”。

本期最会说可不可以的来信

山西太原世亿嘉园·郭平

祝电攻在改版之后越卖越红，由之前月刊的意犹未尽，到如今双周刊的高潮迭起，确实让读者们非常满意，我在此代表个人对电攻喝彩，只是苦了编辑部这帮不怎么正经的编辑了。

可不可以加点儿硬件呢？可不可以少点日系动漫呢？可不可以送张海报呢？可不可以一个月“企”个大“划”？可不可以便宜点，五六毛就行？苍蓝MM的头像可不可以给换一个，毕竟人家是小姑娘嘛。



你前面说的我们都可以，但可不可以别幻想杂志再便宜了，这个真不可以，你们可以拿苍蓝的性别开涮，你们可以吐槽肥龙的身材，你们可以侮辱sky的球技，但请给我们一条活路吧。

本期最要流氓的来信

吉林吉化第一高级中学·李迪

朱朱姐你好狠，我有寄信给你啊，没中奖也就算了，可你那有那么多礼品待人领取，咋不赐我一个呢？拜托这次给我一个好吗？信朱朱得超级大礼包。蓝MM的头像可不可以给换一个，毕竟人家是小姑娘嘛。



你敢在sky的地盘“信朱朱”？这不等于拿着肯德基优惠券去麦当劳找茬嘛？这次我就不跟你计较了，以后再耍流氓小心我叫肥龙年三十到你家蹭饭吃。

本期最悲惨的来信

江苏兴化市·张海建

每期电攻到手，不到两天就会被同学们借阅，归还时已经破烂不堪，奈何一个班就我一人专情电攻。

sky：看书法则：一、看书前请沐浴更衣；二、看书前请包上书皮；三、翻书时不能超过45度；四、看书时戴好口罩防止唾沫乱飞。

本期最结巴的来信

湖南长沙·甘凌峰

开头也不知说啥，太长了你们估计也懒得看，太短了怕你们不屑看，算了随便整两句，来个《名将三国》的号。

最后一句：祝电攻越办越好，芝麻开花节节高

最最后一句：求交友

最最最后一句：本人《成吉思汗》，华南电信，战无不胜

最最最最后一句：本人高二，玩的时间不太多

最最最最最后一句：恩，没了。

sky：甘同学结巴吗？你犯了严重蓄意浪费电攻版面罪。

本期最能利用电攻的来信

安徽合肥一六八中学·汪鑫

偶感觉你们编辑部的业余时间贼丰富，偶好想加入编辑部，到时候我就可以，呵呵（奸笑）。我上初三了，学习压力也变大了，我用电攻来缓解我的压力，这个方法是非常管用的。

sky：好，希望我们达成友好互助，共惠共利的合作方针，我们把杂志做好给你们缓解学习压力，你们多买点给我们缓解业绩压力。

本期最善于引经据典的来信

广西柳江县柳江中学·无名

我只是有一些个人想法，本人非常热爱DNF，CF更是人生第二爱好，我只希望电攻能设这些游戏的固定栏目，在新年里我的期望是这样的渺小，愿小编们能够满足，也祝电攻生产总值同生产成本之间的比例关系得到提高，多做有用功，希望电攻能够成为中国青年游戏人生中不可失去的人生知己。

sky：你的渺小愿望sky会很隆重的帮你转告给相关编辑，但以前千万别把社会课本里的东西拿出来做比方，读书时最恨的就是社会和政治，了解就行了还得背，这和熟读学校规章制度一样毫无意义。还有一点sky要更正，什么叫中国青少年游戏人生，我们的目标是世界少青中老年之友才对。

本期最会写错别字的来信

perfect world·王亚伟

那天在学校信房黑板报上看见我的名字，心里不由得“噔”了一下，因为以前习惯了看见“黑名单”的紧张心情，继而喜了一下，会是谁呢？在猜过后，看到是上海寄来的，不言而喻，狂喜至教室，得意地向同学炫耀，然后是满地找牙。可惜可惜，在我向一位好朋友炫耀之后，她先是说：“给我瞧瞧。”然后说“送我了。”我泪流满面。

sky：为什么要“满地找牙”，被同学们群殴了？sky早就说了，做人得低调、中奖要淡定，以后再这样再也不给你奖了。

本期最迷信的来信

江苏赣榆县·wangjuncheng

我是你们忠实的追随者，对于集邮换大奖这一决定，我十分万分的支持，同时“天灵灵，地灵灵，灰太狼帮我抽大奖”。

sky：sky确实老了，无法理解喜洋洋和灰太狼有什么值得追捧的地方，可能这就好比以前爸妈无法理解我喜欢葫芦娃和黑猫警长一样，但只要孩子们喜欢，现如今技术含量低下的中国动画产业也算是做了一点贡献。

本期最会拍马屁的来信

dragonland

祝朱朱新婚快乐，一定要看啊，我翻了好久成语字典呢。

祝永远年轻美丽漂亮，天上天下唯你独尊的朱朱新婚快乐！祝你和那个幸运的男人（嫉妒ing）百年好合，早生贵子，子孙满堂，白头偕老，相濡以沫，永结同心，心心相印，永浴爱河，百年琴瑟，百年偕老，花好月圆，夫唱妇随，珠联璧合，凤凰于飞，琴瑟合鸣，相敬如宾，同德同心……看我写了这么多的份上，看我看了4年电攻的份上，就给我个《龙之谷》的内测号吧，我瞄这游戏好久了（可怜ing）

朱朱：收到这么多结婚祝福，这封最诚恳了，这么低调的我也只好上来露个脸表示下谢意！谢谢大家关心！这位同学，留个地址吧，我好把喜糖快递给你！^_^你的号恐怕要到年后了！

本期最技术含量的来信

天津·郭清源

我是第一次给贵刊写信，我已经看电攻1年了，一直没有写过信。从一开始买到贵刊的那一天起就想到贵处去看一下各位编辑们。我写信的主要目的是想问一下《生化危机5》里，隐藏武器“Mine Gun”的取得方法，我已经把VZ61升满了，为什么还没有拿到。还有5-2的那个虫型BOSS怎么打？

睡猫：首先关于你说的那把“VZ61”升满之后获得的“Mine Gun”，我有些不太确定，我想应该是指“Gatling Gun”吧，就是克里斯的专属武器，拥有无限的子弹。这把枪在你将VZ61升级到最高之后再花50000购买的武器便是。

至于5-2的那个BOSS么，虽然之前也出现过，而且用1发RPG就可以解决。不过再次出现的该BOSS已经不是以前可比的了，你直接用武器攻击的话，不管使用多少子弹都无法杀掉它。你需要根据游戏提示中出现的喷火器，持续对其灼烧，待其露出核心的

湖北省十堰市·李文欣

考试时左边的哥们翘起二郎腿，左腿在右腿上面，姿势很别扭。仔细一看发现脚底板上有张纸。真感慨现在的多元化。

苍蓝：考试时看男人大腿，是不对的……

苍蓝：记得我高中时候考试就能用计算机了，这让买了高科技手表的同学们情何以堪啊。

广西柳州市

这种事，一山更比一山高。小学数学考试某同学带着一计算功能的手表在奋力计算。我初中还有一个同学将小抄用塑料膜包好，将其藏于口中……

广东省佛山市·JS

见过有人把课本上的插图剪下来，结果考试时被风吹到了老师底下。这当然不算什么……但老师问是谁的时候他竟然勇敢地站了起来（汗）。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

时候再用子弹攻击。使用喷火器攻击每次都需要输入QTE，推荐你将使用喷火器的任务交给NPC。

本期最会提建议的来信

来信读者

我是第一次给你们写信，我看点哦那个已经两年了。应该算是点哦那个的老观众了吧！每期都会反复看。

我有一个小提议，可否把最新的优秀“动画”多推荐一下，因为我这里接受新番的信息不太方便。之前介绍的肯普法很不错，不过只有12集太短了。会不会有第二季啊？（随信附两张卡贴，无意间看到的，就拿下来了。）



睡猫 关于你想要了解新番的请求，我想同时也是许多人的愿望。所以睡猫已经汇总了2010年第一季度的上佳新番，做了“每周动漫看不停”的观看计划。让你在寒假期间每天都有令你惊喜的动画。相信你看到这封回信的，已经沉浸在某猫所作的关看计划中了吧。

本期最生动的来信

匿名

看到“电攻进我班活动”后，我也很积极地参加了，在得到了全班近2/3的签名时，那张纸无缘无故的失踪了，我暴怒啊！

随着学业的家加剧，玩网游的时间在减少，当然卡排类的游戏在版中也是很流行的，现在我们最关注的栏目就是“卡牌桌游”了。

最后附上一篇我题你说“作弊”相关的趣事：在一次数学考试中，一个同学正在偷偷摸摸看小抄。但是还是被老师发现了，这个时候老师一本正经地说了一句很冷的话：“语文考试，不要看数学。”

最后请苍蓝姐推荐几部动漫新番。（不求太萌，只求情节精彩！）



苍蓝 “电攻进我班活动”凑到20个同学签名就可以了，你纸掉了的话随信按照原先的格式写好寄过来也是可以参加的。另外动漫的推荐可关注睡猫的动漫栏目啊，最新的介绍都在里面。

另外装甲兔同学对于你能喜欢“卡牌桌游”这个栏目十分高兴，但他对于你叫我姐姐感到更加高兴，他和其他众编辑看到“苍蓝姐”这个称号后都笑趴下了……再此我首先我很感谢这位没有署名的同学对我的厚爱，不过本人是男的，并热烈欢迎各位女读者给我来信。多谢多谢。

本期最长来信

酒泉卫星发射中心·苗源



我是一名航天展示，一直关注你们电攻杂志两年多了，从入伍前一直到现在，你们每一期都办的特别号，以前在家我就非常喜欢网游，穿梭在每个游戏间，这点跟编辑朱朱有点像，一直没时间给你们写信，这次刚好快过年了，趁这段时间有空所以赶紧给你们写封信，顺便祝你们所有人员新年快乐。（由于版面有限，信件部分节选）



朱朱 我弟弟也是军人，而且是职业军人的那种，去部队之前在家最爱看的杂志就是电攻，看完之后就被我抢了，当时我还在读书。他去部队之后，接受的也是同样的训练，以前很爱打扮的他几乎不怎么洗澡，每天完成训练就只剩下睡觉的力气，每收到一次我发去的杂志就要被连长骂一次，5分钟看完，然后没收。最初的半年，他每天盖的被子都是带着灰的，都是从3楼硬生生丢下去的……所以，我理解你……敬佩你……顺便说一句，使命召唤6不是网络游戏……多好，我只能在游戏里买军装，还是有时效的，你却能穿着新军装，还能轮换……

我题你说

本期话题

期末考试不理想，怎么应付爸妈

考试成绩就像撑杆跳没有最高只有更高，再加上有些永远都不知道什么叫满足的家长。考了不及格，要说你不用心；考了及格，要说你为什么不考100分；考了100分，要说你字为什么写的那么丑；每当你拿着成绩单走在回家的路上时，脑子里在想些什么？怎么解释才能让爸妈骂的轻一些？什么办法能让爸妈在成绩单上签字？发送短信或回函卡谈谈期末考试不理想，你是怎么应付爸妈的？

本期大奖：罗技无线鼠标。



由于版面有限，本月《我题你说》读者精彩言论就暂不刊登，下期会找机会补上。凡被sky选中的精彩言论都有奖品奉上。

拼图拿大奖 完整版



2009年度攒拼图拿大奖活动，到了我们兑现诺言的时候了，剪下杂志回函卡上的全年拼图在3月底前寄回编辑部，就有机会抽取以下《电攻》为你准备的惊喜大奖。会在后面的杂志里工会获奖名单，注意购买。

活动截止日期：2010年3月底

获奖名单公布日期：2010年4月上半刊



特等奖 1台PSP



一等奖 2部智能手机



二等奖 5套特色卡牌桌游



三等奖 10块主流显卡

江西·黄玮

还是传递纸条，我见过一哥们在传纸条时被老师看到，他竟然不慌不忙地用纸条擦了擦鼻涕，搓成一团放在桌角。我不得不佩服这位哥们的应变能力和高潮演技。

安徽淮北市·邵思健

找张大白纸，上面写上有关内容，然后用胶布粘下来，缠在胶布上，带到学校抄。这些都是小招，大招不好意思写，做人要低调哈。

魔兽世界　钓起鱼斯拉（上）

作者：田品吕口・王凌轩



魔兽世界　钓起鱼斯拉（下）

作者：田品吕口・王凌轩



阿凡达　观后感

作者：田品吕口・王凌轩



阿凡达　辫子的秘密

作者：田品吕口・王凌轩



公会传说　绝世秘籍



人气周边量贩铺

购买流程

1. 先打客服电话询问、确定商品具体情况和所需快递费用。
2. 通过银行或者网络银行汇款（带身份证，写清楚购买货品编号和数量，留自己联系方式）购买喜欢的货品，别忘了附加快递费用哦。
3. 再次打客服电话确定汇款到达和购买商品编号、数量等信息，注明您的姓名、联系电话、汇款金额、汇款银行、汇款日期、购买商品的编号和数量等，以便我们进行确认后迅速发货。
4. 完成这些后，过2-4天就可以得到喜欢的东西了。如果出现异常情况，请拨打客服电话查询。

农业银行
卡号：9559980030373135018
收款人：许美凤

工商银行
卡号：6222021001016629484
收款人：金艳

备注：请于汇款时，汇入个性化金额。
例如：150元物品，请汇入150.1，便于查询，谢谢。

售后服务 请用放大镜仔细阅读

所有商品均为正版产品，有完整的售后服务保障。收到货品后如发现质量问题，请在商品接收后的72小时内与我们联系，我们将在最短的时间内给您满意的答复。

客服电话：010-51837959（10：00-17：00）

贺岁新品

海贼收藏卡



正版海贼王收藏卡，日本卡牌机珍品，一包8张。
单价：30元
尺寸：8.5*6cm
编号：dg040205

海贼王2010年毛绒新品“阳光万里号”



编号：dg020205
单价：98元
尺寸：高约20cm
材质：毛绒

悟空道服外套



编号：dg010807（龟）
编号：dg010808（悟）
单价：228元

变形胶囊冬季制服



编号：dg010809
单价：228元

街霸四玩偶

隆



尺寸：23cm
材质：PVC
单价：130
编号：dg031501

肯



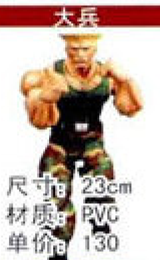
尺寸：23cm
材质：PVC
单价：130
编号：dg031502

豪鬼



尺寸：23cm
材质：PVC
单价：130
编号：dg031503

大兵



尺寸：23cm
材质：PVC
单价：130
编号：dg031504

春丽



尺寸：23cm
材质：PVC
单价：130
编号：dg031505

NECA出品，街机格斗游戏鼻祖《街霸》系列四代，全身各个关节可动，可摆游戏中各种姿势动作。

黑稠军人造人冬季制服



编号：dg010810（黑）
编号：dg010811（蓝）
单价：228元

生化危机5玩偶

克里斯



尺寸：23cm
材质：PVC
单价：130
编号：dg031401

谢娃



尺寸：23cm
材质：PVC
单价：130
编号：dg031402

全身关节可动可以摆出多种造型，佩戴游戏中的经典武器。

珍宝珠乔巴



编号：dg020203
特价：28元
原价：~~48元~~

高达——沙扎比



编号：dg011215
单价：228元

高达——地球联盟军



编号：dg011216
单价：228元

海贼王系列——艾斯外套



编号：dg010238（黑）
单价：228元
编号：dg010239（酒红）
单价：228元

新草帽海贼团标



编号：dg010224
单价：228元

红发海贼团



编号：dg010223（黑）
编号：dg010225（红）
单价：228元

促销活动

庆新年，欢乐大血拼，全场商品一律8折！

高达——吉翁



编号：dg011212（黑）
单价：228元
编号：dg011213（酒红）
单价：228元
编号：dg011214（烟灰）
单价：228元

火影海报



编号：dg040126
单价：38元一套
尺寸：高50cm

火影海报



编号：dg040125
单价：58元
尺寸：15cm

新年小编送贺卡

在新年期间购买商品的读者，都可以得到小编大人们亲手书写的祝福贺卡一张。想要编辑们墨宝的你们，快来订购吧。

《电攻》短信平台抽奖活动

为了回馈参与短信平台活动，为杂志和小编留言的读者，《电攻》特为你们准备了每月一次的抽奖活动。月月都有精彩奖品发放，更有魔兽手办等超值大奖奉送。与我们及时沟通的同时，还有机会赢得可爱的周边，何乐而不为。

参加条件

每一位发送短信至《电攻》短信平台的读者。

活动规则

每月从读者发来的短信中抽取获奖者，次月发放奖品（免运费）。
注：以杂志发布当月的一个自然月为统计单位。

以09年三月刊为例，相关工作人员将于4月1日从3月1日至3月31日所有短信中抽取获奖者。而后，五个工作日内发放奖品（运输时间不计算入内）。中奖人员的名单，将公布于《电攻》上。

奖品设定

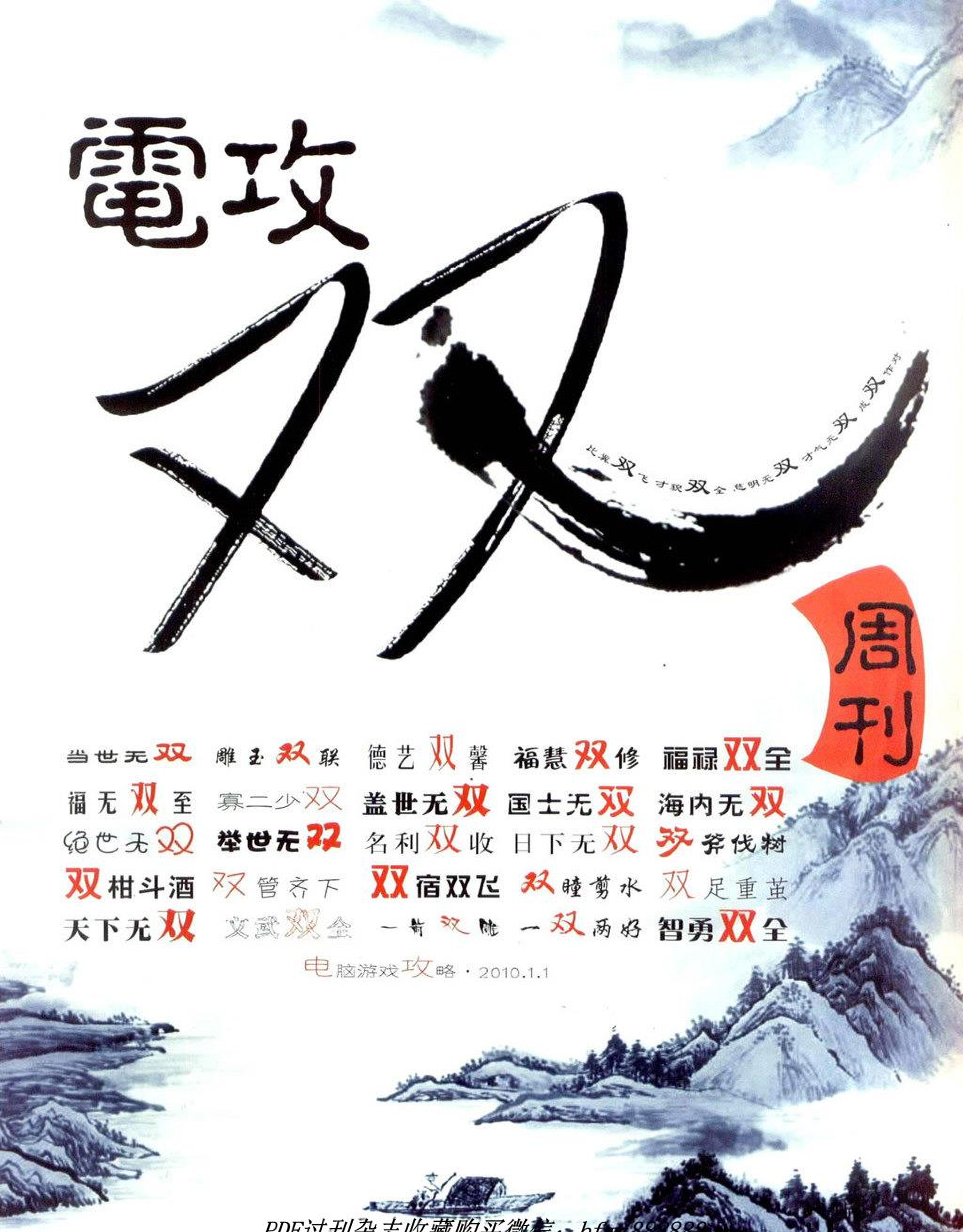
大奖：魔兽手办一个　　参与奖：游戏周边五个

奖品准以实物为准，每期奖品均有调整，发完为止。

资费说明 1元/条（不含通讯费）

具体参与方法，请见单机版玩家交流。

最终解释权归于《电脑游戏攻略》



PDF过刊杂志收藏购买微信：bf

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信